



ПОСПЕДНИЙ НОМЕР
ВЫ ПРОСТО ОБЯЗАНЫ ЭТО УВИДЕТЬ!



OFFICIAL PlayStation

№8 (53) август 2002



СИЯ

Capcom
vs
SNK Pro

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
ОБЗОР ПОСПЕДНЕГО
ФАЙТИНГА ДЛЯ PS ONE

ПОСТЕР

ПАРТИЗАНКА
РИККИ
FINAL FANTASY

MEDAL OF HONOR
FRONTLINE

ПУЧШАЯ ИГРА
ЭТОГО ПЕТА ДЛЯ
PLAYSTATION 2

10 ЛЕТ 2002
(game)land



9 771609 100002 08>

50 ПУЧШИХ ИГР

ДЛЯ PLAYSTATION И ДРУГИЕ ХИТПАРДЫ
ВОСЕМЬ ЛЕТ ИСТОРИИ ВЕЛИКОЙ ПРИСТАВКИ КОНЦА XX ВЕКА

ЧИТАЙТЕ НАС
НА СТРАНИЦАХ
«СТРАНЫ ИГР»

ЛУЧШИЙ В МИРЕ
ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В ПРОДАЖЕ
С 23 ИЮЛЯ



НОВОСТИ • АНОНСЫ • ОБЗОРЫ • ПРОХОЖДЕНИЯ
ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



**Компьютеры
ISM Master на
базе процессора
Intel® Pentium® 4 -
центр Вашей цифровой вселенной!**



ISM
computers

- **КАЖДУЮ СУББОТУ**
ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ
- **БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА**
ПО МОСКВЕ
- **ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

С компьютерами серии ISM Master Вы сможете без труда редактировать цифровые фото, изучать видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Наше творчески доступны по цене пакетного кинотеатру.



**Живи
в современном
мире**

Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99

Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66

Ст.м. «Хаовская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77

Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:

(095) 210-83-40, 979-02-40

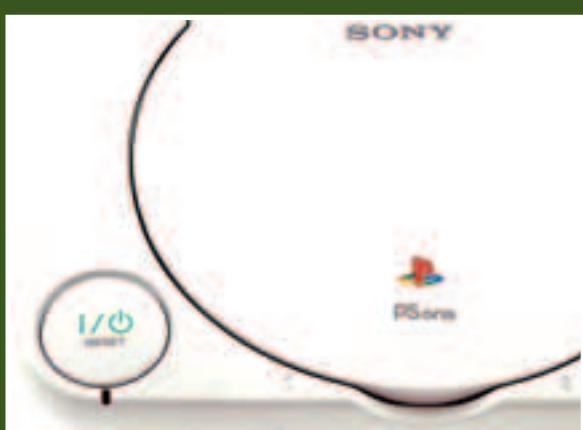
corporate@ism.ru

WWW.ISM.RU

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



СОДЕРЖАНИЕ

**22**

История PlayStation

Сегодня, когда не за горами российский "запуск" PlayStation 2, настал черед оглянуться назад и подвести итоги. Представляем вам подробную историю всего семейства приставок PlayStation: легендарной серой традиции PSX, стильной белой PS one и мощной черной PS2.

**46**

Capcom vs SNK Pro

Последний файтинг для PS one, который выйдет в Европе. Финальный аккорд в серии рисованных драк от Capcom. Еще одна строфа в лебединой песни уходящей со сцены консоли. Хардкорные фэны ликуют и бросают в воздух чепчики, всем остальным предлагаем хотя бы присмотреться.

**50**

Metal Slug X

Забавно, что на PAL-территориях только сейчас выпущены отличные японские игры: двухмерные RPG, файтинги и шутеры. Словно под конец жизненного цикла PS one издатели признали, что необоснованно "зажимали" эти блестящие проекты... Вот и иксовый Metal Slug тут как тут!

№8(53) АВГУСТ 2002

04 НОВОСТИ И ХИТ-ПАРАДЫ

09 РЕЛИЗЫ

10 СКОРО PS2

- 10 ■ Men in Black 2 – Alien Escape
- 11 ■ Gran Turismo Concept 2002 Tokyo–Geneva

12 ОБЗОР PS2

- 12 ■ Medal of Honor: Frontline
- 16 ■ Spider-Man The Movie
- 18 ■ Deus Ex
- 20 ■ Pro Rally 2002

22 SPECIAL REPORT

- 22 ■ История PlayStation
- 25 ■ PlayStation top 50

46 COVER STORY

- 46 ■ Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro
- 48 ■ Capcom vs SNK Pro Спец удары

50 ОБЗОР PS ONE

- 50 ■ Metal Slug X

52 ТАКТИКА

- 52 ■ Panzer Front

56 КОДЫ

58 КОМИКС

60 ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

- 60 ■ Письма читателей
- 62 ■ FAQ

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Capcom vs SNK	Men in Black 2 – Alien Escape	10
Millenium Fight 2000 Pro	Metal Slug X	50
Deus Ex	Panzer Front	52
Gran Turismo Concept 2002	Pro Rally 2002	20
Tokyo–Geneva	Spider-Man The Movie	16
Medal of Honor: Frontline		12



12

Medal of Honor: Frontline

Знаменитый FPS-серия от Electronic Arts теперь представлен и на PS2: долгожданная «Передовая» (а именно так переводится слово «frontline») поступила к нам в редакцию одновременно с появлением на прилавках московских магазинов, всего через пару дней после европейского дебюта. Читайте подробный обзор – и вы узнаете, насколько реальность соответствует нашим ожиданиям. Станет ли MoH: Frontline главным событием лета? Ответ – на наших страницах.

2 ПОСТЕРА



На обложке: Кен Мастерс, Рио Саказаки, Джо Хигаси и другие культовые персонажи последнего двухмноготиражного выпуска на PS One.

ДОБРОГО ВСЕМ!

Друзья, на обложке не шутка: номер журнала, который вы держите в руках, действительно последний. С февраля 1998 года, когда вышел первый номер «Official PlayStation Россия» с Крэшем Бандикутом на обложке, наш журнал прошел большой путь...

У нас были головокружительные взлеты (чёреда уникальных материалов, эксклюзивные репортажи с крупнейших мировых выставок, интервью со знаменитыми создателями игр, среди которых, например, композитор Ясунори Мицуда, автор музыки Chrono Trigger и Xenogears), случались и свои падения (вынужденное сокращение объема «кризисного» номера за сентябрь 1998 года, прекращение поставок компакт-диска). И сейчас, в конце жизненного пути журнала, мы искренне восхищаемся нашими читателями, не бросившими «ОРМ» даже в наиболее трудные для него времена. Ребята, огромное вам спасибо за то, что были с нами все эти годы. Низкий поклон за тысячи писем и рисунков, пришедших в редакцию, за внимание, за ваше участие и интерес.

В сентябре наша команда вольется в состав журнала «Страна Игр», и мы очень надеемся сделать этот журнал таким же интересным, как полюбившийся вам «ОРМ».

Главный редактор «ОРМ Россия»,
Валерий «А.Купер» Корнеев



SEGA ПРИСМАТРИВАЕТСЯ К INFOGRAMES?

В прессе появились настойчивые слухи, порожденные авторитетным изданием The Wall Street Journal. По информации его обозревателей, компания Sega в данный момент активно «пристреливается» к игровому гиганту Infogrames и надеется на его приобретение. Под прицел попадают многочисленные лицензии, которыми обладает французское издательство. Тут и Unreal, и Driver, и Alone in the Dark. Не говоря уже о свежем Terminator 3. Честно говоря, покупка Infogrames японским чудовищем представляется, мягко говоря, сомнительным, но в любом случае тут есть над чем задуматься.

МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ

Новые песни о старом. Казалось бы, подобного рода темы избиты, но их продолжают продавливать до сих пор. Японский учений-невропатолог Akio Mori из Японского университета обнародовал результаты своих исследований, гласящие что частая игра на приставке снижает мозговую активность. Более того, бесовские игрища способны вызвать серьезные проблемы у детей. В некоторых случаях может развиться расщепленность внимания и эмоциональная нестабильность. Возьмите себе на заметку.



PLAYSTATION 2 БЬЕТ ВСЕХ КОНКУРЕНТОВ

По данным ELSPA, полученным в результате изучения британского игрового рынка, всплывают достаточно очевидные, но все равно познавательные цифры. Например, после майского снижения цен на приставки нового поколения, продажи PlayStation 2 достигли показателя 12.712 экземпляров в неделю, GameCube – 6744, а Xbox – 4214. При этом в дальнейшем объемы продаж PlayStation 2 все возрастили, тогда как ситуация с

платформами-конкурентами стабилизировалась. Что касается того, как обстоят дела в Японии, то там отрыв PlayStation 2 от преследователей огромен. За неделю консоль расходится тиражами, превосходящими 60 тысяч штук. GameCube же еле наскребает 8 тысяч. С Xbox же вообще катастрофа. Приставка пользуется даже меньшей популярностью, чем престарелая PS one – около 3 тысяч экземпляров за неделю.

QUEST ВЛИВАЕТСЯ В SQUARE

О том, что легендарная игровая серия Ogre Battle переходит в ведение Square, было известно уже некоторое время. Но покупки популярной торговой марки нашим любимым RPG-клепальщикам было мало. А потому у Quest, собственно, породившей стратегично-ролевой куль, были приоб-

ретены и все game development resources, то бишь ресурсы по разработке игр.

Это событие говорит нам, в первую очередь о том, что новая часть Ogre Battle не будет Square'овской отсебятины (пусть и при участии создателя сериала Yasumi Matsuno, давно

перешедшего в Square), а займется ей те же самые люди, что ваяли «огров» и раньше. Упомянутый Yasumi Matsuno, по слухам, не прочь возглавить процесс разработки игры, несмотря на свою занятость над Final Fantasy XII и версией Final Fantasy Tactics для Game Boy Advance.

ХИТ-ПАРАД

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
2. SPIDER-MAN: THE MOVIE
3. SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT
4. GRAND THEFT AUTO 3
5. V-RALLY 3
6. TIGER WOODS PGA TOUR 2002
7. FINAL FANTASY X
8. SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION
9. VAMPIRE NIGHT
10. LMA MANAGER 2002

EA
ACTIVISION
NAMCO
ROCKSTAR
ATARI
EA
SQUARE
CODEMASTERS
NAMCO
CODEMASTERS



Final Fantasy X
Почему-то европейцы встретили десятую FF с чуть меньшим энтузиазмом, нежели японские или американские геймеры.

V-Rally 3
Раллийный симулятор от Infogrames/Atari успешно покоряет чарты Старого Света. Еще бы, такие игры здесь всегда уважали!

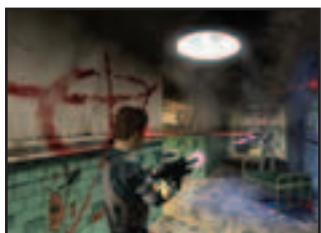
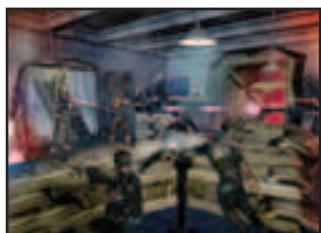


Medal of Honor: Frontline

Вторая Мировая – неисчерпаемая почва для книг, кинофильмов и видеоигр. До Frontline, если не считать широкого экрана, мы видели эту войну в полуфантастических FPS вроде Return to Castle Wolfenstein и симуляторах различной военной техники (от Panzer Front до прославленного отечественного «Ил-2»). Теперь у нас есть возможность поучаствовать в знаменитых битвах последних лет войны – например, в высадке союзников на побережье Нормандии и печально известной операции «Марш Гарден» в Голландии. Читайте наш обзор на странице 12.

INFOGRAMES производит терминаторов

Infogrames получила права на создание игровых продуктов по мотивам снимающегося в данный момент фильма Terminator 3: Rise of the Machines. Выходить все это добро будет чуть ли не на всех возможных платформах. Самая первая игра по Terminator 3 выйдет летом 2003 года, то есть одновременно с премьерой фильма. Вообще, у Infogrames уже есть один терминатор за пазухой: ближе к концу года на Xbox и PlayStation 2 появится Terminator: Dawn of Fate, к третьей части блокбастера, правда, особого отношения не имеющей. Также поступила информация, что в будущем Infogrames получит еще и права на изготовление игр по Terminator 4. Но в случае, если такой фильм вообще будет когда-нибудь снят.



Dragon Quest VIII НАПЛЮЕТ НА ТРАДИЦИИ

На встрече акционеров Enix была официально анонсирована восьмая часть Dragon Quest. Не совсем понятно, что нам ожидать от игры. Компания, ранее заявлявшая о намерении увести свой суперпопулярный игровой сериал в онлайн (с которым неравную борьбу ведет несчастная Final Fantasy XI), возможно, в скором времени что-то все-таки сообщит по этому поводу. Сейчас она уже объявила о начале работы над неким онлайновым проектом, который на поверку может по совместительству оказаться Dragon Quest VIII. Но точно ничего по этому поводу сказано не было. Новый Dragon Quest, по словам Yuji Horii, в любом случае уйдет «в совершенно новом» направлении, но вот в выразится ли это в вышепомянутых вещах, или же в чем-то другом, пока неизвестно. Зато известно, что Valkyrie Profile не был единственным экспериментом Enix, и игра наверняка получит продолжение. Более того, есть все шансы, что из этого необычного продукта в ближайшем будущем исхитрятся выдуть аж полноценный игровой сериал. Радоваться нам или огорчаться, сказать сложно. Давайте все-таки радоваться?

PLAYSTATION 2 ПОДЕШЕВЕЛА И В КОРЕЕ

Снижение цен на приставки добралось теперь и до Кореи. Sony Computer Entertainment официально сбросила стоимость PlayStation 2 до 258.000 вонов (около \$217), что примерно на \$85 ниже изначальной цены на приставку в этой стране. Южнокорейский рынок до сих пор остается практически уникальным и достаточно прибыльным явлением, на него обращают пристальное внимание гиганты индустрии. Единственное, что смущает некоторых из них, так это сравнительно высокий уровень пиратства, с которым активнее других там сейчас борется Konami.



ХИТ-ПАРАД



Dancing Stage Euromix

Не один год сдерживаемая европейская публика наконец-то дорвалаась до игрушек из серии DanceDance - как известно, предполагающих не только наличие телевизора с приставкой, но и специального коврика с изображением кнопок джойпада PS one, по которому можно скакать козой, прыгать как кенгуру и совершать другие умопомрачительные акробатические кульбиты. Простенькая забава захватаила десятки тысяч жителей туманного Альбиона, и нам даже страшно подумать, с какой скоростью истощаются запасы волшебных ковриков в закромах Konami.

The Italian Job
«Ограбление по-итальянски» уверенно держит позиции, не сдаваясь под натиском конкурентов. Долго ли еще протянет?



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS ONE

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. 2002 FIFA WORLD CUP
2. DANCING STAGE EUROMIX
3. SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE
4. DIGIMON RUMBLE ARENA
5. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE
6. FINAL FANTASY ANTHOLOGY
7. THE ITALIAN JOB
8. SIMPSONS WRESTLING
9. PRO EVOLUTION SOCCER
10. FIFA FOOTBALL 2002

EA

KONAMI

THQ

INFOGRAMES

EA

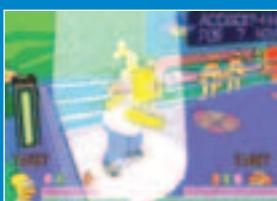
SQUARE

SNI

FOX INTERACTIVE

KONAMI

EA



Simpsons Wrestling

Одна из самых ужасных поделок для PS one продолжает нравиться англичанам. Феноменально!

ПОЛУПРОЗРАЧНЫЕ PLAYSTATION 2



Выпустив разноцветные контроллеры и карты памяти, Sony Computer Entertainment продолжила работу в этом направлении. 18 июля в Японии должна поступить в продажу PlayStation 2 и периферия с расцветкой Ocean Blue, а 1 августа - Zen Black. Как вы можете видеть, за такими названиями скрываются, соответственно, синий и черный полупрозрачный корпуса. Всего подобных моделей PlayStation 2 планируется выпустить 500.000 экземпляров, так что это в некотором роде «ограниченный тираж». Стоимость приставок - 30.000 юен (около \$250). В комплект поставки также включены Dual Shock 2, пульт д/у и подставка. Контроллеры и карты памяти также будут продаваться отдельно.



БЕЗУМНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Уже этим летом в аркадах должен стартовать Virtua Fighter 4 Evolution - дополненная и усовершенствованная версия VF4. Основные отличия от оригинала заключаются в появлении новых режимов и новых бойцов, хотя шлифовке подвергнется и игровой процесс. Что интересно, персонажи Brad Burns и Hinogami Goh, добавленные в игру, до глубины души поражают поклонников Virtua Fighter. Дело в том, что выполнены они совершенно не в стиле сериала и, как отмечают фэны, гораздо больше подошли бы какому-нибудь Tekken.

Впрочем, у нас больше эмоций вызывают все-таки свеженькие режимы, о которых мы уже вскользь упомянули. Конечно, Mission Mode ничего особенного нам не предлагает: это всего лишь single-player'овые миссии в духе «поставьте сто блоков», «бейте противника только ногами» и все в таком духе. Главное, это дикий и необузданый Quest Mode. В нем пользователи VF.net (специальной карточки для аркад) будут получать самые невероятные квестовые задания, за выполнение которых

можно, например, получить новое шмотье для своих персонажей или же банально заработать деньги. А потребовать от несчастного пользователя могут чуть ли ни все что угодно. Например, сбегать в зал игровых автоматов на другом конце Токио (мы ведь говорим про японскую забаву, не забывайте) и там отловить какого-нибудь VF-фана, с которым все-непременнейше необходимо сразиться в Versus Mode. Жаль, что в домашней версии такого мы не увидим.



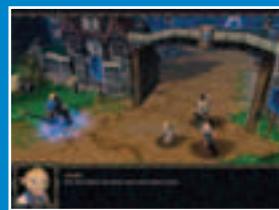
ХИТ-ПАРАД

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (ВСЕ ПЛАТФОРМЫ)

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
2. SPIDER-MAN: THE MOVIE
3. GRAND THEFT AUTO 3
4. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
5. NEVERWINTER NIGHTS
6. V-RALLY 3
7. SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT
8. 2002 FIFA WORLD CUP
9. TIGER WOODS PGA TOUR 2002
10. 007: AGENT UNDER FIRE

EA (PS2)	ACTIVISION (PS2)
ROCKSTAR (PC)	BLIZZARD (PC)
INFOGRAPHES (PC)	ATARI (PS2)
NAMCO (PS2)	EA (PS2)
EA (PS2)	EA (PS2)
EA (PS2)	EA (PS2)



Warcraft III: Reign of Chaos (PC)

Третий «Варкрафт» будут покупать и через год, и через два - успешный PC-хит, чего говорить...

Neverwinter Nights (PC)
Самое удачное и современное воплощение AD&D-системы от создателей Baldur's Gate.



Spider-Man: the Movie (PS2)

Присутствие Человека-Паука ажно на втором месте британского сводного топа говорит, во-первых, о том, что поклонников американских комиксов в Соединенном Королевстве порядочное количество; во-вторых, о том, что европейский кинопрокат изрядно задерживается по сравнению с прокатом американским; в-третьих, о том, что «лицензионные» игрушки с громким названием всегда будут разлетаться как горячие пирожки, даже если фильм, к которому они приурочены, не является новым словом в киноискусстве.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. METAL GEAR SOLID
2. TEKKEN 3
3. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
4. FINAL FANTASY IX
5. FINAL FANTASY VII
6. SYPHON FILTER 3
7. SILENT HILL
8. DRIVER 2
9. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
10. TONY HAWK'S PRO SKATER 3

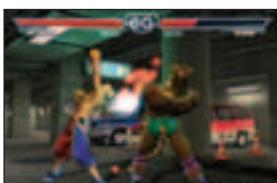
KONAMI
NAMCO
CAPCOM
SQUARE
SQUARE
SCEE
KONAMI
INFOGRAPHES
EA
ACTIVISION

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. TEKKEN 4
2. FINAL FANTASY XI
3. BLACK & WHITE
4. XENOSAGA EPISODE 1
5. TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
6. DELTA FORCE: URBAN WARFARE
7. SOUL CALIBUR 2
8. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
9. STAR OCEAN III: TILL THE END OF TIME
10. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

NAMCO (PS2)
SQUARE (PS2)
MIDAS
NAMCO (PS2)
EIDOS (PS2)
NOVALOGIC
NAMCO (PS2)
EA (PS2)
ENIX (PS2)
ACTIVISION (PS2)



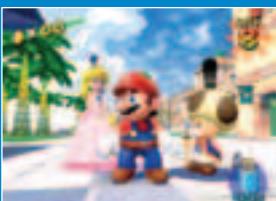
“Железный кулак” в своей четвертой итерации прямо-таки металлической хваткой держится за первое место в топе долгожданных хитов. Куда там выходящей в самом начале следующего года англоязычной версии Xenosaga - несмотря на ошеломительную популярность Xenogears в России, с Tekken 4 ей тягаться все же тяжеловато. Другой файтинг Namco, брутальный Soul Calibur 2 не отстает - очевидно, оказывается знакомство аудитории с первой частью на Dreamcast. Отрадно, что российские игроки не забыли и о третьей серии Star Ocean, возглавляющей аналогичный чарт, составленный на основе опросов японских геймеров.

ХИТ-ПАРАД**Star Ocean III: Till the End of Time**

Научно-фантастический антураж ролевых игр снова в моде: несмотря на сомнительные успехи Xenosaga Episode 1 на родине, японские игроки с нетерпением ждут футуристично-фэнтезийный SOIII. Игра обещает стать если не шедевром, то как минимум сверхкачественной RPG нового поколения, и на нее сейчас возлагают надежды геймеры, слегка разочарованные оказавшимися не такими уж великолепными Dark Cloud II и Wild Arms Advanced 3rd. Осенью-зимой SOIII придется соперничать еще и с третьим Suikoden, и с новой игрой из сериала Tales.

Super Mario Sunshine

Усатый водопроводчик, оборудованный брызгалкой, очищает от мусора тропический остров.



Biohazard 0
Ребекка Чемберс, медсестра команды S.T.A.R.S., наконец-то становится главной героиней своей собственной игры.

ЯПОНИЯ (САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ)

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. STAR OCEAN III: TILL THE END OF TIME
2. DEVIL MAY CRY 2
3. SUPER MARIO SUNSHINE
4. GENSO SUIKODEN III
5. TALES OF DESTINY II
6. BIOHAZARD 0
7. BIOHAZARD ONLINE
8. THE LEGEND OF ZELDA GC
9. PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1 & 2
10. SHINOBI

ENIX (PS2)
CAPCOM (PS2)
NINTENDO (GC)
KONAMI (PS2)
NAMCO (PS2)
CAPCOM (GC)
CAPCOM (PS2)
NINTENDO (GC)
SEGA (GC)
SEGA (PS2)

Sakura Taisen РВЕТСЯ НА ЗАПАД

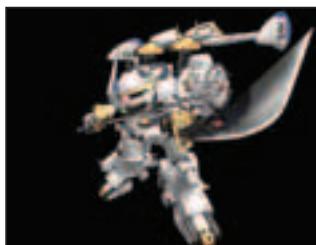
Sega объявила о диких планах по выпуску страшного количества различной игровой продукции в рамках серии *Sakura Taisen/Sakura Wars*. Называется вся эта акция *Sakura Taisen World Project*. Ситуация складывается такая. В ближайшие пару лет должно увидеть свет как минимум шесть *Sakura*-проектов для PlayStation 2. Причем все это веселье будет сопровождаться и релизами определенных игр за пределами Японии, для чего всяческим американцам и, возможно, европейцам постараются заранее привить любовь к популярной в Стране Восходящего Солнца торговой марке.

Раньше всех на прилавках, по всей вероятности, появится *Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni* – ремейк оригинальной *Sakura Taisen*, который продемонстрирует нам улучшенное графической оформление и трехмерные битвы в духе *Sakura Taisen 3*. Последняя, кстати, будет портирована на PC.

Пятая часть игры – *Sakura Taisen 5: Saraba Itoshiki Hito Yo* – на Западе, скорее всего, не выйдет, так как Sega сначала собирается произвести «разъясняющую ра-

боту» с тамошним населением. Так как за пределами Японии публика с трудом воспринимает пресловутый жанр *dramatic adventure*, в продажу поступит особая версия игры, предварительно названная *Sakura Taisen 5 Action*. То есть, предположительно, некий вариант продукта с акцентом на драки на паровых роботах.

В производстве находится и несколько ответвлений серии, часть из которых также вполне может попасть и на Запад. На данный момент анонсированы *Sakura Taisen Monogatari*, *Sakura Himenishiki Emaki* и *Kouma* (последние два – рабочие названия). По всей вероятности, что-то из этого будет приквелами первой *Sakura Taisen*. С точки зрения жанров тут полное разнообразие. *Sakura Taisen Monogatari* заявлена как чистой воды *adventure*, *Kouma* как *action/adventure*, а *Sakura Himenishiki Emaki* представляет собой *psycho-trip action* (что бы это ни значило). Кроме всего этого, можно еще сказать, что на Западе игры серии практически точно будут именоваться *Sakura Taisen*, а не *Sakura Wars*, как мы все могли бы подумать. Удивительный факт, на самом деле.



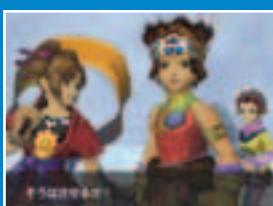
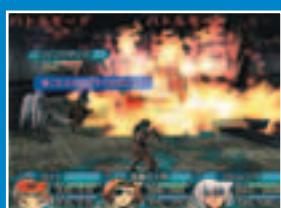
ХИТ-ПАРАД



Atelier Judie: The Alchemist of Garamnat

История о 16-летней Джудите Фортоне, способной ученице алхимика, очутившейся в результате неудачного магического эксперимента в будущем и пытающейся вернуться на 200 лет назад. Дизайн персонажей известного художника Дзюна Футабы (Jun Futaba) и принадлежность игры к очень популярной в Японии серии *Atelier Lilie/Marie* гарантировали высокие продажи этого простенького гибрида ролевой игры и симулятора отношений. Удивительно, насколько могут быть востребованы незамысловатые двухмерные игрушки старой школы в век торжества 3D!

.hack vol. 1
Bandai распродает
допечатанный тираж –
снижения активности
фенов одноименного
аниме-сериала пока не
намечается.



Houshin Engi 2
Еще одна RPG по
известному
мультсериалу хоть и не
повторила успеха .hack,
но тоже расходится
очень даже неплохо.

ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. KENGO II	GENKI (PS2)
2. ATELIER JUDIE: THE ALCHEMIST OF GURAMNAT	GUST (PS2)
3. POPOLOCROIS STORY III	SONY (PS2)
4. .HACK VOL. 1 INFECTION EXPANSION	BANDAI (PS2)
5. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6	KONAMI (PS2)
6: GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS	CAPCOM (PS2)
7. POP N' MUSIC 6	KONAMI
8. VICTORIOUS BOXERS: CHAMPIONSHIP VERSION	EPS (PS2)
9. HOUSHIN ENGI 2	KOEI (PS2)
10. DRAGON QUEST MONSTERS 1 & 2	ENIX

ДАТА	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕГИОН	ПЛАТФОРМА
01.08.2002	Rainbow Six: Lone Wolf	Ubi Soft	US	PS one
01.08.2002	Conflict Zone	Ubi Soft	US	PS2
02.08.2002	Blade 2	Activision	Eur	PS2
02.08.2002	Everybody's Golf 3	Sony	Eur	PS2
02.08.2002	Frank Herbert's Dune	Cryo	Eur	PS2
02.08.2002	Jekyll & Hyde	Cryo	Eur	PS2
02.08.2002	Megarace 3	Cryo	Eur	PS2
02.08.2002	Premier Manager 2002	Infogrames	Eur	PS2
02.08.2002	Primal	Sony	Eur	PS2
02.08.2002	Pryzm: The Dark Unicorn	TDK	Eur	PS2
02.08.2002	The Simpson's Skateboarding	Electronic Arts	Eur	PS2
02.08.2002	X-Men: Next Dimension	Activision	Eur	PS2
02.08.2002	Jurassic Park: Survival	Universal	Eur	PS2
02.08.2002	Master Rallye	Micros	Eur	PS2
02.08.2002	Sega Sports Tennis	Sega	Eur	PS2
02.08.2002	Freekstyle	Electronic Arts	Eur	PS2
02.08.2002	Legend of Alon D'ar	Ubi Soft	Eur	PS2
02.08.2002	Slam Tennis	Infogrames	Eur	PS2
02.08.2002	F1 Racing Championship 2	Ubi Soft	Eur	PS one
02.08.2002	Hellboy	Acclaim	Eur	PS one
06.08.2002	Metal Slug X	Virgin	Eur	PS one
06.08.2002	NCAA College Football 2K3	Sega	US	PS2
09.08.2002	Delta Force: Urban Warfare	Novalogic	Eur	PS one
12.08.2002	NFL Blitz 20-03	Midway	US	PS2
13.08.2002	Street Hoops	Activision	US	PS2
13.08.2002	Madden NFL 2003	Electronic Arts	US	PS2
13.08.2002	NFL GameDay 2003	Sony	US	PS2
13.08.2002	NCAA GameBreaker 2003	Sony	US	PS2
13.08.2002	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	US	PS2
13.08.2002	NFL GameDay 2003	Sony	US	PS one
13.08.2002	Madden NFL 2003	Electronic Arts	US	PS one
15.08.2002	Armored Core 3	Agetec	US	PS2
20.08.2002	The Thing	Sierra	US	PS2
21.08.2002	NFL 2K3	Sega	US	PS2
23.08.2002	Aggressive Inline	Acclaim	Eur	PS2
23.08.2002	Armored Core 2 Another Age	Metro 3D	Eur	PS2
23.08.2002	Kings Field IV	Metro 3D	Eur	PS2
23.08.2002	TOCA Race Driver	Codemasters	Eur	PS2
27.08.2002	Pro Race Driver	Codemasters	US	PS2
27.08.2002	Onimusha 2: Samurai's Destiny	Capcom	US	PS2
27.08.2002	Twisted Metal: Black Online	Sony	US	PS2
27.08.2002	Commandos 2: Men of Courage	Eidos	US	PS2
27.08.2002	SOCOM: US Navy Seals	Sony	US	PS2
30.08.2002	Commandos 2: Men of Courage	Eidos	Eur	PS2
30.08.2002	Dino Stalker	Capcom	Eur	PS2
30.08.2002	Disney Golf	Electronic Arts	Eur	PS2
30.08.2002	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	Eur	PS2
30.08.2002	Project Zero	Wanadoo	Eur	PS2
30.08.2002	Agassi Tennis	Acclaim	Eur	PS2
31.08.2002	Turok: Evolution	Acclaim	US	PS2

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

“Official PlayStation Россия” рекомендует!

ОБЗОР – описание игры, которую уже можно купить
СКОРО – обзор игры, которая скоро выйдет
ТАКТИКА – советы по прохождению игры
БИБЛИОТЕКА – гид для покупателя
ЖЕЛЕЗО – обзоры аксессуаров для PlayStation

1 Таких игр не бывает.	6 Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет.
2 Полный провал.	7 Хорошая игра.
3 Тихий ужас, но играть можно...	8 Очень хорошая игра.
4 Уровень ниже среднего.	9 Почти идеальный продукт.
5 Средняя игра.	10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

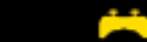
Управление: оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



Аналоговое управление



Вибрация



USB Мыши/Клавиатура



Разделенный экран



Световой пистолет



Руль



Карта памяти



MultyTap



■ ■ ■ ЖАНР: ACTION ■ ■ ■ ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: INFOGAMES / MELBOURNE HOUSE ■ ■ ■
 ■ ■ ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ■ ■ ДАТА ВЫХОДА: 19 ИЮЛЯ 2002 ГОДА ■ ■ ■

МЕН ИН BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Премьера легендарного блокбастера «Люди в черном II» состоялась в начале июля, а значит пришло время рассказать о виртуальном воплощении картины. Пусть вас не смущает подзаголовок Alien Escape, поскольку родство игры и фильма – неоспоримый факт. Об этом свидетельствует и звучный лозунг «Same Plant. New Scum.», который значится на обложке диска.



лополучная голубая планета, как магнит, притягивает к себе разносортных космических рецидивистов. И неудивительно, ведь безопасность Земли, по сути, охраняет всего пару бравых парней. На сей раз агентам «К» и «Д» придется воевать с целой армией инопланетных преступников, чья летающая тюрьма благополучно затонула в океане. Проведя под водой несколько десятилетий, узники решили подыть загазованным воздухом Нью-Йорка. Весьма опрометчивый шаг, доложу я вам.

Предыдущие попытки различных разработчиков смастерить игру, рассказывающую о нелегких буднях «Людей в черном», заканчивались, мягко говоря, не очень удачно. Melbourne

Склад – традиционное место сбора всякой нечисти, да и разборки там устраивать удобно.



■ MIB2 – это шутер от третьего лица, а значит вопрос наведения оружия очень актуален.

тельной необходимости опускать рычажки, чтобы открывать двери. Бой протекают очень стремительно: враги появляются лишь затем, чтобы успеть сделать несколько выстрелов и разлететься на куски. Действие сопровождается разноцветными пиротехническими фокусами. Полезное разнообразие вносят периодические стычки с боссами.

Кроме основного режима, который почему-то называется Mission mode, в MIB2 имеется ряд дополнительных: Training (тренировка), Boss mode (бои только с боссами), Time Attack (прохождение игры на время) и Survival (одна комната и неиссякаемый поток пришельцев).

Графику не назовешь сногшибательной, но и плохого о ней сказать, пожалуй, нечего. Действие происхо-



X КАК В КИНО

Авторы MIB2 позаботились о том, что их игра сохранила киношную атмосферу, ставшую одной из главных причин популярности «Людей в черном». По мере прохождения вы сталкиваетесь со знакомыми персонажами из обеих частей фильма. Некоторые из них фигурируют только в заставках, другие же оказывают реальную помощь на поле боя. Для полного счастья не хватает только голосов Уилла Смита (Will Smith) и Томми Ли Джонса (Tommy Lee Jones).

House, покопавшись в своих головах, видимо, тоже не обнаружили там оригинальных идей. Но, не смущившись, они выбрали для своего проекта простой и увлекательный жанр shooter'a с видом от третьего лица.

Игровой процесс Men in Black 2: Alien Escape (далее MIB2) вписывается в стандартный трафарет, который сформировался в незапамятные времена и с тех пор почти не менялся. Каждый из пяти эпизодов начинается с выбора персонажа.



Более 20 уровней состоят из непрерывной стрельбы, слегка разбавленной необременительной необходимостью опускать рычажки, чтобы открывать двери.

Опытный и хладнокровный агент Кей более живуч, зато Джей имеет преимущество в скорости. Объединят их не только стиль одежды, но и внушительный арсенал, состоящий из 16 видов оружия. Мощность всевозможных лазеров и бластеров можно увеличивать, подбирая значки с логотипом MIB. Любое ранение ослабляет не только ваше здоровье, но и убойную силу пушки.

Преследуя инопланетян, вы успеете побывать в разных уголках Нью-Йорка, а также посетите сам космический корабль. Более 20 уровней состоят из непрерывной стрельбы, слегка разбавленной необремени-

дит в урбанизированных декорациях, поэтому к обилию прямых углов трудно придраться. Модели персонажей и врагов прилично детализированы, но темп сражений вряд ли даст вам возможность насладиться этим. Опираясь на отзывы западной прессы (в Штатах игра вышла еще в конце июня), можно сказать, что Men in Black 2: Alien Escape – незамысловатый, но качественный action. Разработчики просидели за ним целых полтора года, явно не рассчитывая сорвать легкий куш на гарантированном успехе фильма. Пощада бы так.

Mac Fank



■ ■ ■ ЖАНР: RACING ■ ■ ■ ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: SCEI / POLYURPHONIC DIGITAL ■ ■ ■
 ■ ■ ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2 ■ ■ ■ ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ 2002 ГОДА ■ ■ ■

GT CONCEPT 2002

ТОКИО-ГЕНЕВА

Нет, это никоим разом не четвертая Gran Turismo. Совершенно ни разу не четвертая. Это, как нынче модно, часть третья с половиной. А если совсем честно – то и без половины: с новыми машинками, но без части привычных режимов. В персонально-компьютерных прериях такие штучки зовутся адд-онами; они могут пристыковываться к оригинальной игре, а могут, как в нашем случае, распространяться отдельно.

Сел и поехал



тоже готовит нам день грядущий? Какие сюрпризы таит в себе новая-но-не-совсем игрушка? Сюрприз первый – полностью отсутствует режим карьеры. Бабах! Неожиданность какая. В небытие уйдет вожня с настройками, лиги, призовые деньги... а что взамен? А вот именно что «сел и поехал». Не задумываясь и не мучаясь. Для тонких ценителей аркадных гонок. С другой стороны, нас клятвенно заверяли, что апгрейды таки будут. Но, опять же, из серии «купил и забыл». Зато с самого начала игроку будут доступны одиннадцать машин, которые, при нормальном развитии событий, превратятся в пятьдесят одну – двадцать призовых машин с боем отыгрываются на одном уровне сложности, и еще столько же – на другом. Хотя товарищи из европейского отделения Sony меня неизвестно каким образом опровергают: это раньше они нацеливались на пятьдесят одну, когда отдавали игрушку для японского рынка, европейцам же предложат ну никак не меньше девяноста штук. Главное, чтобы количество никак не повлияло на качество.

Колеса и дороги

Что объединяет использованные в игре средства быстрого передвижения? Во-первых, у всех у них количество колес равно четырем – никаких мотоциклов и большегрузных трейлеров. Это понятно, в серии Gran Turismo так заведено испокон веку. Слово же Concept в названии тонко

дется так, по старинке, джойпадом. Естественно, разработчики не сумели отыскать в мире девять десятков «концептов», поэтому в игре будут фигурировать следующие классы машин: concept, new, rally, race и, наконец, dream. Представили? Облизнулись? Мы вот тоже. Tokyo-Geneva в заголовке означает привязку к «репертуару» токийского и женевского автосалонов текущего года: все представленные там машины любовно перенесены в игру.

А вот трассами нас обделили – их будет всего пять. Три – из GT3, одна, Autumn Ring – переделка трассы из первой части и одна, Tokyo246, создана специально для этой части сериала. Конечно, будут и гонки задом наперед, и гонки в зеркальном отражении... но как-то это неправильно, такой урезанный «трек-лист», вы не находите?

Сюрпризы

Зато, чтобы подсластить горечь расставания с карьерным режимом, в игру запихнули четыре сверхсекретных бонуса. В чем состоит их секретность – неясно, каждый пресс-релиз описывает их достаточно подробно. Если же вы хотите, чтобы до поры до времени эта информация являлась для вас тайной, покрытой кромешным мраком, просто не читайте нижеследующий абзац, договорились? Один из секретов представляет собою заставки от третьей Gran Turismo. Вступительный и финальный ролики. Приятно, конечно, но толку-то? Другой бонус – гонки на Toyota Pod, машинке-тамагочи, реагирующей на смену настроения хозяина и подмигивающей лампочками обводами всех цветов радуги. Смешной такой аппарат. А вот третий бонус... Да, это настоящий бонус! Десять миллионов кредитов для третьей GT! В Concept 2002 их, конечно, использовать нельзя, а вот в Gran Turismo A-Spec они многим бы пригодились. И ведь пригодятся!

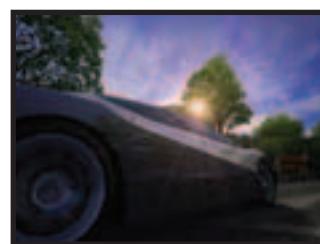
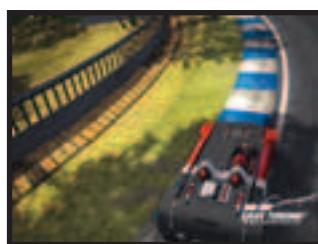
Tokyo-Geneva в заголовке означает привязку к «репертуару» токийского и женевского автосалонов текущего года.

намекает на то, что многие из представленных в наше распоряжение машинок будут называться страшным нерусским словом «концепткар». В массовое производство они наверняка не поступят, и посидеть в кабине подобного агрегата у вас приблизительно столько же шансов, сколько оказаться за штурвалом космического корабля многоразового использования типа «шаттл». При-



■ Впечатляющее зрелище: один из треков проходит прямо через центр Токио.

■ Швейцарские и японские трассы готовы принять десятки ревущих спорткаров.



A. Alien



ЖАНР: FPS
 ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS / ELECTRONIC ARTS
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 АЛЬТЕРНАТИВА: HALF-LIFE



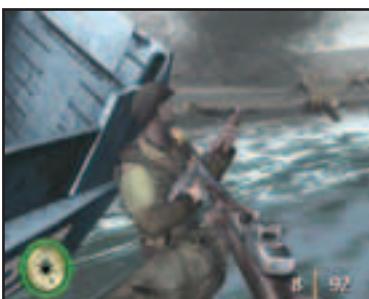
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Батальон каплек на марше!

В Frontline у врагов 1000 видов движений, впервые в серии появилась мимика лиц. Несмотря на это, передвигаются персонажи неправдоподобно, в бою конечности произвольно заламываются, при разговоре с однополчанами их шеи неправдободобно вытягиваются, а головы поворачиваются под удивительными углами. На первом этапе вас неприятно удивит горбун-командир с головой карлика – готовьтесь, встретив с такими гомункулами будут происходить регулярно. Что, спрашивается, мешало EA воспользоваться технологией motion capture вместо «ручной» анимации?



ходство с легендарной кинолентой явственно проглядывает как в недавней PC-версии Medal of Honor: Allied Assault, так и в изрядно отличающейся от компьютерной родственницы PS2-инкарнации. Высадка десанта – как у Спилберга, только эффект присутствия посильнее будет, ведь здесь в определенных рамках можно влиять на происходящее. Но и фактор случайности, судьба, фатум, рок – тоже тут как тут. Очнувшись на палубе десантного катера, мы едва успеваем сориентироваться, как мир переворачивается, вводовороте взлетают человеческие тела, искореженные куски корпуса – и вот уже до пляжа приходится плыть, задерживая дыхание, в окружении погружающихся на дно солдат, лавируя между прошибающими водную толщу пулями. Выскочив на берег, надо найти капитана, отдающего приказы... а вокруг царит кромешный ад, и нет никаких гарантий, что шальной выстрел или рухнувший сверху «подарок люфтваффе» не оборвут жизнь Джимми Паттерсона, не дав ему ни малейшего шанса освоиться в постоянно меняющейся обстановке безжалостной мясорубки. А может и повезти – так, что вы доберетесь до линии дотов в целости и сохранности, ни разу не перегружая игру. Все по-честному. Аккуратно вплетенный в игровой процесс фактор случайности преображает происходящее, заставляя безоговорочно принимать заэкранный реальность. Это путает, завораживает, удивляет – атмосферность игровых событий затягивает с первой же секунды, не отпуская до самого конца финальных титров.



Наконец-то они исправились. Кто как, а ваш покорный слуга, укладывая аккуратные штабеля из нацистов в оригинальной Medal of Honor, зело удивлялся отсутствию каких-либо намеков на высадку союзных войск в Нормандии – ведь игра хорошо расходилась как раз на волне популярности спилберговского «Спасения рядового Райана», и решение авторов не включать побоище на пляже Омаха в список уровней выглядело странной прихотью. Теперь понятно: столь масштабную сцену приберегли для нашей третьей встречи с игрой. На новой, гораздо более мощной приставке, она смотрится в высшей степени захватывающе. Впрочем, как и остальные уровни MoH: Frontline.



КИНОСЫЛКИ

Мы заметили, что эпизоды игры повторяют кадры известных фильмов!



Многие уровни игры пересказывают исторические события точно-в-точь как они были отражены в знаменитых кинолентах о Второй Мировой. Фильм «Спасение рядового Райана» (Saving Private Ryan) Стивена Спилберга уже поминался в самом начале

статьи: сцена высадки союзных войск с десантных катеров на негостепримный французский берег заимствована коллективом EA целиком, вплоть до знаменитых следов от пуль в воде и бьющихся на песке рыб. Благо, разрешения можно было не спрашивать – ведь Спилберг не только автор фильма, но и, по совместительству, продюсер сериала Medal of Honor.



Другая знаменитая картина, сразу же приходящая на ум при взгляде на несколько следующих уровней игры – «Слишком далекий мост» (A Bridge Too Far), фильм сэра Ричарда Аттенборо с Шоном Коннери в одной из главных ролей. В картине рассказывается о провале операции «Маркет Гарден» под голландским Арнемом в 1944 году, когда наступление британской Первой авиационной дивизии и Первой танковой армии союзников захлебнулось на укрепленных позициях нацистов. Из 9000 солдат, десантировавшихся на парашютах в район проведения операции, вернулись домой только 2136. Соответствующие миссии игры построены таким образом, что проясняют и дополняют несколько моментов фильма.



Еще одна лента, «Лодка» (Das Boot) режиссера Вольфганга Петерсена, также нашла отражение в MoH:F – дизайнеры уровней явно досягнули изучили классический остро-сюжетный боевик о команде немецкой подводной лодки. Атмосфера клаустрофии и

бездыханности, которой проникнут весь фильм, идеально перенесена в игру, вместе с полутемными коридорами, ощущающими переборками, вентилями герметичных дверей, циферблатами приборов и бьющими обжигающим паром трубами.



Станковый пулемет установлен на самом высоком здании в городе – в колокольне местной церкви.



Обычно на танк хватает трех-четырех гранат. Страйтесь не попадать в поле зрения водителя.

спайке всех элементов: продуманного (хоть и, по большей части, линейного) дизайна уровней, кропотливо выстроенных сюжетных сценок со скриптовой анимацией, шедеврального аудио и адекватной графики. Попомните мое слово: звуковая часть Frontline схватит в конце года не одну награду – трепетное внимание к малейшим деталям, аутентичность и «правильность» каждого звука (будь то топот, треск выстрелов или гудение моторов), вкупе с

Странное дело – на явные недостатки графического оформления совершенно не тянет специально обращать внимание. Такой игре они... простительны.



Пережив шок от сцены, похоже, являющейся наиболее реалистичным отображением боевых действий за всю историю видеоигр (включая Simpson's Wrestling), вы отправитесь выполнять серию миссий, каждая из которых составлена из нескольких ключевых заданий. Старожилы сериала сразу же почувствуют себя в своей тарелке: захват вражеских баз, диверсии на подводных лодках, кража документов, саботаж в глубоком тылу немцев, сдерживание превосходящих сил противника за щитком станкового пулемета – разброс видов полезного времяпрепровождения приятно широк. Главное достоинство MoH: Frontline, феноменальный эффект присутствия, создается благодаря идеальной

роскошным саундтреком в исполнении симфонического оркестра и хора города Сиэтла, просто грехом будет обделить соответствующими призами. О графике же

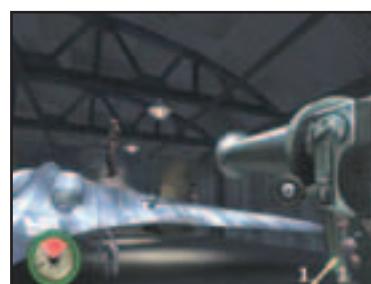
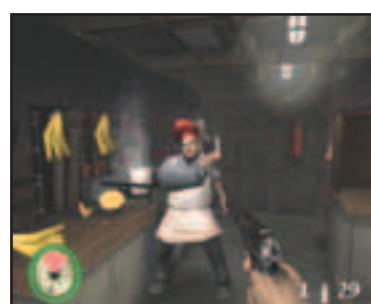
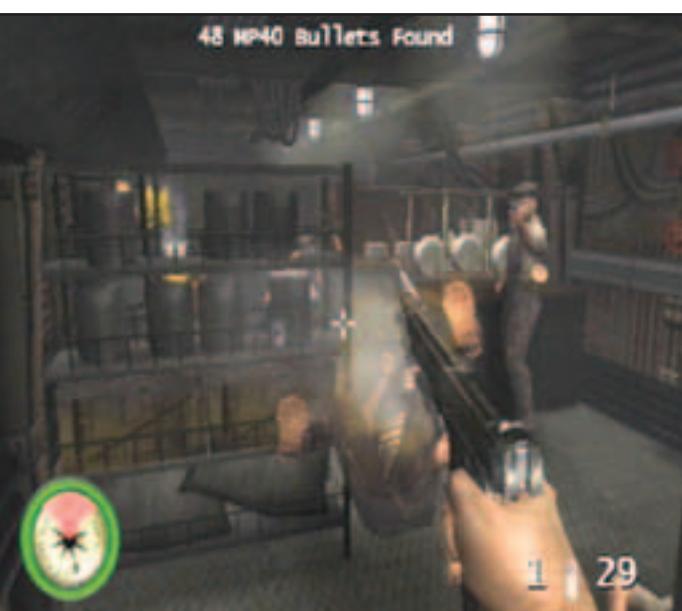
можно высказываться двояко. С одной стороны, ничего сверхъестественного она, вроде бы, не является: модели персонажей заметно угловаты, спецэффектам не хватает отшлифованности, и если бы не размытые текстуры, плавная анимация и подросшая зона видимости, картинка Frontline ничем бы не отличалась от предыдущих частей для PS one. Но, странное дело, на недостатках графического исполнения совсем не тянет акцентировать внимание. Как-то походя замечаешь, что игру прямо-таки гнали к запланированной дате релиза

Смертельный баскетбол

Отличительная черта всей серии – реакция немцев на гранаты, подкидываемые Паттерсоном (чем дольше зажата кнопка броска – тем дальше полетит граната). Завидев смертельный подарок, фризы, в зависимости от расстояния, пытаются откинуть его ногой в сторону, взять в руки и метнуть обратно – а порой и во все бросаются на гранату, прикрывая ее собственным телом. Мы в редакции наблюдали сцену, когда солдат СС схватил гранату, удивленно повертел ее в руках и метнул в противоположном от нас направлении – похоже, опасался, что его зацепит близким взрывом.



■ Ни USB-клавиатуру, ни мышь игра не поддерживает, а джойстика своенравный Джимми Паттерсон слушается не всегда...



Бонус-материалы становятся доступны при особо успешной игре.



■ Вот как выглядит полный список всех кампаний, в которых доведется участвовать вам с Джимми.

– разработчикам даже не хватило времени заняться режимом multiplayer, хотя такой присутствовал в обеих приквела на PS one. Мелкие шероховатости сполна компенсируются блестящим дизайном, не отвлекают от наслаждения значимостью момента, от погружения в Историю. Некоторое время приходится привыкать к управлению. Ни USB-мышь, ни клавиатуру игра не поддерживает, а джойстика своенравный Джимми Паттерсон слушается не всегда, особенно при попытках быстро вскарабкаться по лестнице или вписаться в узкий поворот: наш вояка заруливает туда ака лимузин, цепляясь о стены и застревая в самых неожиданных местах. Стрельба поначалу напрягает – как следует прицелиться толком не получается. Ничего, и под это вскоре подстраиваясь. Слишком интересно играть, чтобы сетовать на житейские вещи – чай, не впервые на приставке FPS ви-



Нельзя не сказать о картинах на экранах загрузки: художники Electronic Arts стараются на славу!

дим. Немцы демонстрируют целую кучу линий поведения: один за углом засидяется и давай отстреливаться из зажатого в вытянутой руке шмайсера, другой на гло прет напролом, третий бежит к окопу с пулеметом, четвертый прикрывает офицера. Как и встарь, среди стана оппонентов при желании без проблем сыщутся партнеры для перекидывания гранаты-другой туда-обратно. 10-15 часов игры, шесть кампаний, два десятка миссий в разных уголках Европы стали достойным продолжением и развитием MoH и MoH: Underground, непре-

взойденным по уровню эмоционального воздействия на игрока. Скоро объявятся подражатели и клоны, начнутся заимствования и цитаты. В Европе Frontline неизменно упакуют в серебристые Platinum-боксы, в Штатах их сменят красный цвет Greatest Hits. Будет титул «народной игры», а с ним - признание миллионов геймеров. Будет сиквел. То ли еще будет... А пока - на экране строки: «And when he gets to Heaven / To Saint Peter he will tell: / One more soldier reporting, Sir — / I've served my time in Hell.». Стремительно приближается ощетинившаяся противотанковыми «ежами» линия берега...

Валерий «А.Купер» Корнеев

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PlayStation 2

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра-парадокс. С одной стороны — множество мелких недоделок. С другой — увлекательнейший игровой процесс, заставляющий забыть о тысяче досадных мелочей. Не было бы этой поразительной атмосферности, схватила бы Frontline не больше шести баллов.

ПЛЮСЫ

Половина этой игры — атмосфера. Настоящее, без всяких скидок, погружение в Историю. Интересные масштабные уровни, блестящая музыка, сюжетная привязка к реальным событиям.

МИНУСЫ

Неудобное управление, превращающее прицельную стрельбу в муку; линейность большинства этапов; плохие модели персонажей; выполненная по старинке анимация; отсутствие режима multiplayer.

8.0



MC
МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ

Toshiba
PORTEGE 2000
новый взгляд
на портативность

В продаже
с 6 июля

Читайте в июльском номере MC:

Стратегия объединенной
компании Hewlett-Packard.

Фарманный компьютер,
как инструмент для бизнеса.

Постираем самый миниатюрный
Pocket PC — Toshiba e310.

Новый коммуникатор на базе
Palm OS — Handspring Treo 270.

Выбор редакции MC:
девять самых полезных
программ для Palm OS
и Pocket PC.

Toshiba Portege 2000 — очень тонкий
и функциональный ноутбук.

Siemens M50 — Java в массы!
Первый мобильный телефон
средней ценовой категории
с поддержкой Java.

Тест: супер модный и функциональный
телефон Sony Ericsson T68i
и цифровая камера MCA-20.

Тест: Motorola V70 —
Смешная грани привычного!
Самый стильный телефон
на сегодняшний день.

Вся необходимая информация
при покупке внешней антенны
для сотового телефона.

F. A. Q. Bluetooth: Все, что нужно знать
о современном стандарте
передачи данных.

Со новинки московского рынка:
ноутбуков и мобильных телефонов.

Обзор акций,
проводимых компаниями сотовой связи.

Каталог лучших моделей ноутбуков,
карманных компьютеров
и мобильных телефонов.



ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: ACTIVISION / TREYARCH
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: SPIDER-MAN (PSX), BLOOD OMEP 2



SPIDER-MAN: THE MOVIE



Мечта вандала

Внутренняя обстановка помещений радует своей детализацией и интерактивностью. Многие элементы интерьера можно хватать, передавать, ломать и вообще делать с ними все что хочется. Для того чтобы швырнуть предмет, больше не обязательно поднимать его над головой. Достаточно нажать кнопку удара рукой, и Человек-Паук резко кинет его в сторону ближайшего врача. Можно здорово веселиться, разбрасывая по автомастерской шины, которые будут скакать повсюду как мячики.

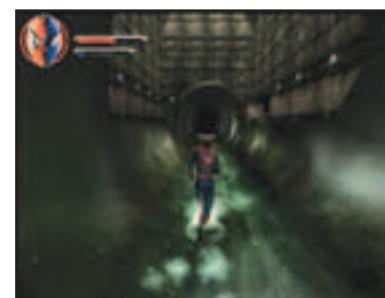
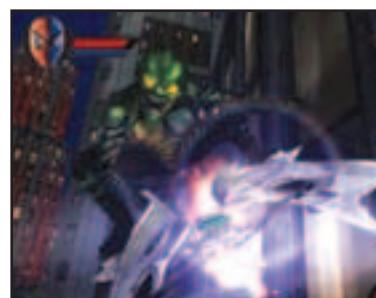


ачнем мы, как водится, с сюжета. Не секрет, что игра, сделанная по мотивам киноленты, практически никогда в точности не повторяет сценарий своего прародителя. В случае с SM творческий порыв авторов искажил оригинал почти до неузнаваемости, пощадив лишь ключевые сцены, на которых держится повествование. Большинство эпизодов либо не имеет никакого отношения к фильму, либо представлено в гипертрофированном виде. К примеру, киношная сцена встречи Человека-Паука с убийцей дяди Бена (Uncle Ben) здесь превращена в жестокую схватку с боссом - метким стрелком, вооруженным пушкой и гранатами. Норман Осборн (Norman Osborn), оказывается, охотился за Спайдерменом еще до того, как превратился в Зеленого Гоблина (Green Goblin). Скорпион (Scorpion), которого в картине вообще не было, появляется здесь в паре этапов, стреляя почему-то не кислотой, а лазером. Суперзлодей Шокер (Shocker) и Стервятнику (Vulture) тоже достаются эпизодические роли, привзванные развлечь игрока до появления Гоблина. В общем, Treyarch фактически сочинили собственную историю, раскрывать все подробности которой я не стану. Игровой процесс сильно изменился по сравнению с предыдущими частями. Конечно, основные принципы остались прежними, однако новый движок и множество дополнений сильно повлияли на ощущение, которое испытываешь, управляя Пауком. Герой по непонятной причине стал ниже прыгать. Зато для полета на паутине больше не требуется иметь впереди опору для призем-

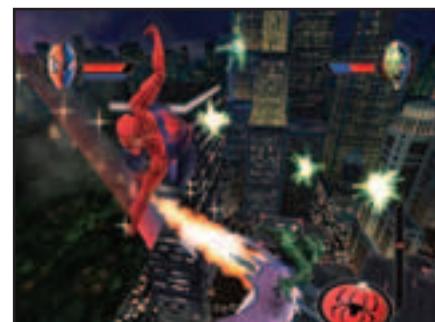
ления. Достаточно нажать R2 и вы начнете парить в любом направлении. При этом можно легко регулировать скорость (сила нажатия кнопки), направление и высоту полета. Но для того, чтобы совершить резкий вираж, все же приходится отцепляться от клейкой нити. Прием под названием zip-line получил гораздо более широкое применение. Теперь он помогает не только перепрыгивать на противоположную поверхность, но и ускоряет передвижение. Ранее говорилось, что этот трюк способен заменить собой бег, но это не совсем так. Дело в том, что простое нажатие R1 может заставить Паука зацепиться паутиной только за стену или потолок. Выбрать любую поверхность позволяет режим ручного прицеливания, который вызывается нажатием правой аналоговой ручки. Но этот метод непригоден, если нужно действовать быстро. С помощью zip'a,

кстати говоря, можно даже атаковать, если одновременно нажать кнопку удара. Боевая система подверглась заметным преобразованиям. И я говорю не только о пресловутых комбо-сериях, которые вы зарабываете, подбирая золотые значки. Динамика SM построена на полетах, и поэтому главным новаторством является возможность сражаться в воздухе. Кружка над землей, вы можете бить руками и ногами. А патуина, выпущенная из такого положения, не просто связывает, а ранит врага. Стоя на твердой поверхности, вы способны применять старые приемы, свойства которых, правда, слегка изменились. Выстрел паутиной приносит меньше ущерба, чем раньше, а притягивая противника Спайдермен не ударяет его о свою грудь, а перекидывает через голову. Паучьи перчатки и взрывающий щит действуют так же, как и раньше.

Динамика Spider Man построена на полетах, и поэтому главным новаторством является возможность сражаться в воздухе.



За последние месяцы пресса уделила немало внимания игре Spider-Man: The Movie (далее SM), которая волей судьбы стала одним из главных хитов весенне-летнего сезона. Чем объяснить такой небывалый спрос на виртуального «Паука»? Насколько тесной оказалась связь проекта с нашумевшим фильмом? Ответ на эти и другие вопросы вы получите, если продолжите читать.





Обороняться стало проще благодаря возможности резко отскочить в сторону, одновременно нажав прыжок и стрелку джойстика (именно стрелку, а не аналоговую ручку). Чтобы не растеряться во время драки, полезно включить функцию наведения. Надавите L1, и камера сфокусируется на кем-нибудь агрессоре, который впредь всегда будет находиться в поле вашего зрения. Это единственный способ уследить за некоторыми особо прыткими врагами и боссами. Теперь поговорим о строении уровней. Путешествие по большому городу - это всегда экстрим. Чтобы не напрягать игрока и не мешать ему наслаждаться пейзажами, авторы снабдили подобные этапы незамысловатыми заданиями: найти, уничтожить или догнать. Не потеряться среди небоскребов помогает грамотная система навигации. В вашем распоряжении не только радар, но и шкала высоты, на которой отмечено положение искомого объекта.

Внутри помещений вас ожидают более жаркие потасовки (понятное дело, ведь тесно и бежать некуда) и более ответственные задания. Спасение заложников - это лишь цветочки, куда сложнее шпионские миссии. Охранники уже не так близоруки, как их 32-битные предки. Им ничего не стоит заметить на потолке человека, одетого в яркое трико. Скрыться можно, только оказавшись в тени. Если голова Паука в углу экрана потемнела, значит вас не видно. Формально прятаться необязательно, но на поздних уровнях столкновение со сторожем или камерой наблюдения грозит появлением толпы разъяренных киборгов. В общем, лучше не светиться... Зачастую «шпионские игры» приходится сочетать с преодолением сложных охранных систем и сбором предметов.

Я не стану тратить время и площадь журнала на повторное описание системы подсчета очков и разницы между обычной и улучшенной схемой управления. Об этом подробно говорилось в превью, опубликованном в июньском номере Official PlayStation. Напоследок позволю себе немножко покритиковать внешнее исполнение игры. Город, в адрес которого было сказано много хвалебных слов, не так уж обширен. При этом передвигаться можно только в относительной близости к верхушкам небоскребов. Поверхность земли состоит из однотипных домиков и крошечных двухмерных автомобилей. Большинство построек, как ни

■ Паутина, цепляющаяся прямо за небеса - наиболее часто критикуемый аспект всех Spider-Man'ов.



■ ...НОВЫЙ ДВИЖОК И МНОЖЕСТВО ДОПОЛНЕНИЙ СИЛЬНО ПОВЛИЯЛИ НА ОЩУЩЕНИЕ, КОТОРОЕ ИСПЫТЫВАЕШЬ, УПРАВЛЯЯ Пауком.

■ Разработчикам пришлось вновь создавать многие сцены из фильма, но теперь уже на компьютере.



Таким «извозом» заниматься придется частенько.

Ангел-Хранитель

Спасение невинных (читай, невменяемых) граждан стало более сложной задачей, поскольку люди зачастую проявляют полную пассивность перед лицом опасности. Некоторых приходится брать подмышку и, как овец, переносить в безопасное место. Иногда встречаются «чайники», готовые стоять в гуще событий и спокойно болтать по мобильному телефону. И ведь попробуй не спаси...



■ Теперь Паук получил возможность драться прямо в воздухе, не отпуская клейкой нити.

печально, смахивает на коробки, а блики окон, вероятно, фальшивые, поскольку увидеть в стекле свое отражение нельзя. Зато эффекты освещения безоговорочно великолепны.

Что можно сказать о звуке? Только хорошее. Колоритные голоса, качественная музыка и юмор. Сам Спайдермен почти перестал оسترить (слава Всевышнему!), однако эстафету перехватил инструктор режима тренировки. Закадровый голос, принадлежащий Брюсу Кампбеллу (Bruce Campbell), вешает в развязной манере, дополняя советы забавными комментариями и даже чавканьем.

Тем не менее, невзирая на некоторые недочеты, вроде свою равноту камеры, Spider-Man: The Movie является одним из лучших экшенов для PS2. И это притом, что разработчики из Treyarch не совершили революции, не придумали ничего сверхоригинального. Просто они создали качественную во всех отношениях игру. После прохождения такой остается очень приятное чувство и желание сыграть еще разок, другой, третий... Так зачем же отказывать себе в удовольствии?

Mac Fank

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

SPIDER-MAN: THE MOVIE

■ СЛОВО РЕДАКТОРА

PlayStation 2

Несмотря на небольшие огрехи в анимации и непроработанную камеру, Spider-Man является очень хорошей, а главное - во времена появившейся игрой.

■ ПЛЮСЫ

Стремительный и разнообразный игровой процесс, красава графика, хороший звук и обилие секретов.

■ МИНУСЫ

Не всегда адекватная камера, сложная система подсчета очков в конце этапа, долгие загрузки.





ЖАНР: FPS/RPG
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: EIDOS / ION STORM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: NO ONE LIVES FOREVER, HALF-LIFE

DEUS EX

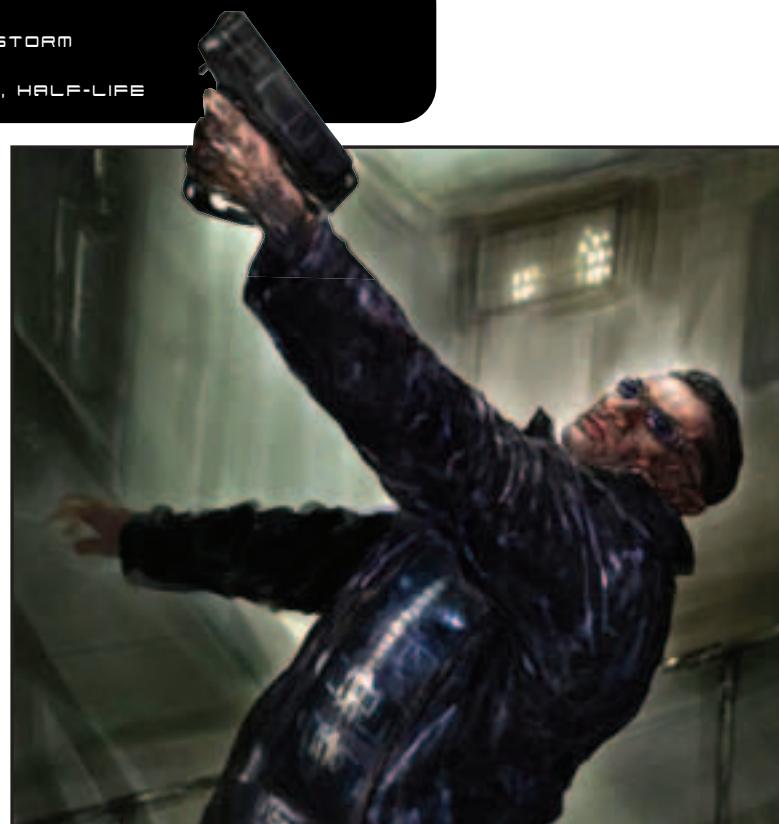
Как вы, надеюсь, помните, в апрельском номере OPM мы уже рассказывали об этой игре. Для тех, кто не в курсе – краткое содержание предыдущих серий. Deus Ex (DX) – это порт шутера от первого лица с элементами RPG, вышедшего на PC еще в 2000 году. Игроку достается роль Дентона (J.C. Denton), нью-йоркского агента антитеррористической организации UNATCO, ведущего борьбу с... ну, сами понимаете с кем.

Почувствуйте разницу

При переходе на консоль DX лишился нескольких деталей. К примеру, если в PC-версии вас ранили, допустим, в ногу, Дентон начинал хромать и бегать уже не мог. Если попадали в обе ноги, приходилось передислоцироваться в отряд пресмыкающихся и передвигаться исключительно ползком. Услуги скорой помощи оказывали медбот, причем, если нужно привести в порядок, скажем, правую руку, то и указывать ему надо было, чтобы он лечил именно правую руку, а не левую пятку, иначе глупая машина не понимала, чего вы от нее хотите. Увы, ничего подобного в варианте для PS2 замечено не было. Но это и не страшно:)



Первое, что выделяет DX из ряда стандартных FPS – система развития персонажа. Герой обладает 11 навыками (skills), среди которых есть как владение каким-либо видом оружия (пистолетами, винтовками, гранатами и т.д.), так и более мирные умения наподобие плавания, медицины или взлома замков. Каждый skill имеет 4 уровня мастерства (Untrained, Trained, Advanced, Master) и сильно влияет на стиль прохождения (мой герой был хакером, заметно разбогатевшим на взломе банкоматов ;)). В начале игры на прокачку умений вручают 5000 очков, коих едва хватит на то, чтобы как следует развить один-два навыка. В дальнейшем очки будут выдаваться на протяжении всех миссий за выполнение главных и второстепенных задач. Освободили заложников, нашли искомый объект или просто залезли туда, где вас не ждали – распишитесь в получении очередной порции skill points. По ходу игры также станут попадаться имплантанты (augmentations), дающие Дентону особые возможности (увеличивающие силу, позволяющие на время видеть сквозь стены, становиться невидимым и т.п.). С помощью специальных канистр имплантанты можно проапгрейдить вплоть до 4 уровня, делая их более мощными и менее энергопотребляющими. Оружие тоже реально модифицировать: повысить точность стрельбы, уменьшить скорость перезарядки, увеличить вместительность магазина... В общем, есть где развернуться, ведь главная особенность игры –



ее гибкость. Неважно, кем станет герой: снайпером, вором, бойцом, умело управляющимся с ножом, или каком, способным одной рукой поднять диван – в любом случае, вы никогда не упретесь в тупик, так как каждая проблема в DX имеет несколько путей решения. Классический пример – запертая дверь, дающая богатый простор для фантазии: ее можно банально открыть ключом, вышибить, взорвать, попытаться взломать замок или, на худой конец, просто пойти поискать обходной путь – все зависит лишь от ваших умений.

Следующее модное веяние RPG – множество NPC, при разговоре с которыми часто приходится выбирать вариант ответа из двух-трех представленных. Некоторые гражданские являются собой кладезь полезной информации, но при виде Дентона с пистолетом в руке бросаются наутек, так что оружие при них лучше убрать. Имейте в виду, что слова и действия героя могут повлиять на дальнейшее прохождение игры. Попробуйте в штабе UNATCO «случайно» ввалиться в женский туалет – позже вам это обязательно покажется. В число плюсов DX входит и ее потрясающая интерактивность. Лампы включаются, краны ванных открываются, книги получится прочесть... Можно смело взять цветочный горшок и запустить им в голову

Инвентарь имеет лимит на количество переносимых предметов, но, к радости трудящихся, лишние вещи всегда можно выкинуть.



Интерьеры пустынны, но это не влияет на общее впечатление от игры.



AI немного странный. Противники удивляют: то они гении, то больные на голову люди, живущие по принципу «ничего не вижу, ничего не слышу».



Охота на крыс – нехитрое развлечение агента UNATCO в короткие минуты свободного времени.

любимого начальника, после чего выслушать его комментарии по этому поводу. Или брызнуть пеной из огнетушителя в лицо коллеге и наблюдать, как тот остервенело протирает глаза. Короче, развлекайтесь :).

Леонарда Ф.

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

8.5

DEUS EX

■ СЛОВО РЕДАКТОРА

Это первая игра на PS2, которая меня действительно поразила, причем с лучшей стороны. Качество портирования, вниманием к деталям, общая игровая атмосфера – все на высоте. Кстати, редкие падения частоты кадров практически незаметны на фоне общего великолепия.

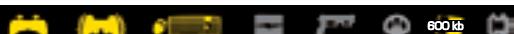
PlayStation2

■ ПЛЮСЫ

Интересная система развития героя, позволяющая пройти игру несколькими разными способами, невероятная интерактивность, удобное управление, возможность сохраняться в любой момент.

■ МИНУСЫ

Частые дозагрузки уровней, некоторые графические недостатки, временами «падающий» framerate.



ХАКЕР

МОДДИНГ



Моддинг для чайников – то, о чём ты мечтал. О том, как изменить внешний вид своего системного блока и сделать из него межгалактический крейсер :)

Вот это жук! – ты не знаешь как работают эти шпионские штучки? Мы все подробно объясним.

Правильный Flash – прочитай эту статью внимательно перед тем как засунуть на свой сайт Flash-заставку.

Кто мы такие – интервью с директором издательства (game)land, Дмитрием Агаруновым.

Cracking: шаг первый – что такое крекинг и как люди крекают программы.

Hacker's PHP – продолжение серии статей от Nikitos'a об уязвимостях PHP.

Что можно сделать с телефоном, если подключить его к компу...

Вирус и Пингвин – ты, наверное, очень часто слышал фразы, что в Линуксе вирусов нет. Ну да, конечно!

Q3Radiant хинтс энд типс – последняя статья из саги Александра Логинова, о том как создать свой уровень в Quake3.

ХАКЕР

(game)land
www.hacker.ru



ЖАНР: RACING
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT / UBI SOFT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, U-RALLY 3



На сегодняшний день ситуация с раллийными играми постепенно начинает выравниваться. Еще недавно единственным нормальным проектом был *World Rally Championship*. Но вот появилось продолжение знаменитой серии *V-Rally*, да и третий *Colin McRae* не за горами. Тем не менее, существует еще целая масса поделок, которые стремятся за лидерами, но получается это у них как-то криво. *Pro Rally 2002* (*PR 2002*) относится именно к таким проектам.

PRO RALLY 2002

Для механиков

Зачастую ваш успех на чемпионате будет зависеть от правильной настройки тех или иных параметров машины под определенные трассы. При этом нужно учитывать погодные условия, длину трассы, ее сложность, дорожное покрытие и другие параметры. И после этого браться за выбор резины колес, отладку подвески, коробки передач и прочего. Для тех, кого угнетает долгая вождь с настройками, существует аркадный игровой режим, в котором ничего подобного нет.



Pro Rally 2002 несет в себе все типичные элементы, присущие раллийным гонкам: заснеженные трассы, опасные повороты, забрызганные грязью стекла, преродстерегающие вопли штурмана. Несмотря на схожесть со своими собратьями по жанру, *PR 2002* все же имеет некоторые оригинальные черты. Главная из них — режим Professional. Он делится на три типа чемпионатов, различающихся по классу автомобилей. Но для начала придется пройти школу ралли, что весьма напоминает сдачу на права в *Gran Turismo*. Другими словами, помучиться придется изрядно, причем задания настолько скучны и сложны, что игра превращается в пытку. Другие режимы вполне стандартны: Arcade, Time Trial и Versus. Причем первый во всем подтверждает свое название, так как зачет там происходит не по времени, как в нормальном ралли, а по принципу «кто первый придет», как в гонках.

Что касается трасс, то их аж сорок восемь, разбросанных по всей планете. Но вот их качество все-таки могло бы быть и лучше. Пейзажи выглядят довольно примитивно, деталей не хватает катастрофически. Деревья, кусты, толпы людей и прочие элементы картинки — все это абсолютно плоское, какое-то ненатуральное. Да и сами модели автомобилей оставляют желать лучшего. Управление тоже вызывает негативные эмоции. Порой, кажется, что управляешь не настоящим авто, а машинкой на дистанционном управлении, так как вес и габариты не ощущаются вообще. Кроме того, совершенно неестественная реакция на удары и столкновения с соперниками, и препятствиями на трассе. А вот поломки от столкновений, хотя в игре и присутствуют, но не в виде живописных деформаций ибитых стекол, а в процентах, показанных на счетчике.

Не радует и то, что в игре всего два вида обзора: от первого лица и сзади автомобиля. А как хотелось бы взглянуть на дорогу из навороченного салона гоночной машины или полюбоваться на нее со всех сторон.

Помимо всего прочего, игра содержит несколько глюков: машины зацепляются друг за друга, проезжают насквозь, что в



...Поломки от столкновений в игре присутствуют, но не в виде деформаций ибитых стекол, а в процентах на счетчике.



принципе недопустимо для продукта на консоли нового поколения. К сожалению *Pro Rally 2002* имеет слишком много серьезных недостатков, которые негативно сказываются на общем мнении об игре. Одно ясно точно — игра такого качества не может претендовать на признание широкого круга почитателей жанра. Вот если бы ее цена упала, скажем, до \$10, тогда уже можно было бы бросить взгляд в ее сторону. Или все же нет..

Шарыгин Сергей

РЕЗЮМЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

5.0

PRO RALLY 2002

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если бы не режим *Rally School*, закрывающий доступ в режим *Championship*, и совершенно отвратительный движок игры, в это еще можно было бы играть. А так лучше обойти эту игру стороной.

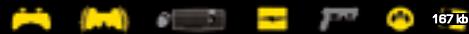
ПЛЮСЫ

Разнообразие режимов игры, большое количество трасс.

МИНУСЫ

Средняя графика, нереалистичная физика, низкая детализация трасс, странные модели автомобилей, ограниченный их набор.

PlayStation2



167 kb

Самый злой и не- нужный режим — *Rally School*.

PS ONE СТРАНИЦЫ

X

SPECIAL

22 ■ ИСТОРИЯ PLAYSTATION

25 ■ PLAYSTATION TOP 50

COVER STORY

46 ■ CAPCOM VS SNK PRO

ОБЗОР

50 ■ METAL SLUG X

ТАКТИКА

52 ■ PANZER FRONT

56 ■ КОДЫ

Летопись PLAYSTATION

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ВОСХОЖДЕНИЕ

Одна из самых узнаваемых торговых марок на планете. Величайшее достижение компании Sony, которое они сами сравнивают разве что с ошеломительным успехом их портативного аудиоплейера Walkman. Вчерашний новичок на видеоигровом рынке, сумевший потеснить именитых многоопытных конкурентов и вольготно устроиться на позициях мирового лидера. Все это - PlayStation. Наша с вами PlayStation. Сегодня, когда настал черед подводить итоги, мы представляем вам историю приставок от Sony в изложении штатных архивариусов нашего журнала.

1990 год

Команда из десяти инженеров, названная PlayStation Research and Development (PS R&D) и возглавляемая Кеном Кутараги (Ken Kutaragi), сформирована в японском подразделении Sony. Новый отдел почти целиком состоит из сотрудников, ранее занимавшихся проектом System G - разработкой, связанной с телевизионными технологиями. Спонсор проекта PlayStation - компания Nintendo, видящая проектируемый аппарат CD-дополнением к своей 16-битной консоли Super Famicom/SNES.

1993 год

Исследования по проекту PlayStation завершены, Nintendo отстранилась от партнерства. Основана компания Sony Computer Entertainment. Исполнительным вице-президентом по исследованиям и разработкам назначен Кен Кутараги.

Декабрь 1993 года

Действующий образец PlayStation представлен европейским разработчикам игр в лондонском офисе SCE.

Январь 1994 года

PlayStation увидели американские игровые разработчики и издатели.

Май 1994 года

Открыто региональное подразделение Sony Computer Entertainment America, Inc. (Фостер-сити, Калифорния)

Декабрь 1994 года

PlayStation (PSX) поступает в продажу



жу в Японии по цене 39.800 иен (на тот момент около 400 долларов).

Январь 1995 года

В Лондоне открывается головной офис Sony Computer Entertainment Europe.

Май 1995 года

Продажи PlayStation в Японии превышают миллион экземпляров.

Сентябрь 1995 года

PlayStation «запущена» в Америке. За два дня расходится более 100.000 штук, принося прибыль более 45 млн. долларов (рекомендованная розничная цена приставки 299 долларов). PlayStation также поступает в продажу в Европе (цена - эквивалент 299 фунтов стерлингов). За шесть недель в Великобритании куплено 50.000 консолей, к католическому Рождеству 1995 года в европейских странах продается около 350.000 приставок. Файтинг Tekken от Namco становится первой игрой, разошедшейся тиражом более миллиона копий.

Октябрь 1995 года

Стартовала первая общеевропейская телевизионная рекламная кампания PlayStation.

В Великобритании начинает выходить журнал Official PlayStation Magazine с демонстрационным диском.

Ноябрь 1995 года

PlayStation «запускается» в Австралии и Новой Зеландии (территории со стандартом телесигнала PAL).

Март 1996 года

Выходит первая игра, разработанная в Sony Computer Entertainment Europe: симулятор баскетбола Total NBA 96.
В Европе в розничной продаже находится 700.000 приставок PSX.

Май 1996 года

SCEE снижает цену на PlayStation до эквивалента 199 фунтов стерлингов в местной валюте европейских стран.
В США цена консоли опускается до 199 долларов.

Июнь 1996 года

В Японии приставка тоже дешевеет: модель SCPH-500 с одним джойстиком стоит 19.800 иен (около 190 долларов США).

Август 1996 года

Общее число произведенных PlayStation достигает 7,2 млн. штук.
Из них на Японию приходится 3,5 млн., на Штаты 2,1 млн., и на Европу 1,6 млн.

Октябрь 1996 года

Число произведенных консолей достигает 9 млн. штук.

Январь 1997

SCEE объявляет о старте игровой лигейки Platinum. В нее входят игры, продавшиеся тиражом более миллиона, упакованные в коробки с новым дизайном и предлагающие по сниженной почти вдвое розничной цене.
В Японии расходится более 3,5 млн. копий ролевой игры Final Fantasy VII от Square.

Февраль 1997 года

Общее число произведенных PlayStation достигает 12 млн. штук.
Из них на Японию приходится 5,6 млн., на Штаты 3,8 млн., и на Европу 2,6 млн.
SCEE объявляет о возобновлении долговременного стратегического альянса с Namco Ltd. Namco, Sony Computer Entertainment и Polygon Pictures основывают студию производства компьютерной графики мирового класса - Dream Pictures Studio Inc.
В Европе стартует проект Net Yaroze, позволяющий пользователям PlayStation создавать на ней свои собственные относительно незамысловатые игры.

Март 1997 года

SCEE снижает розничную цену PSX до эквивалента 129 фунтов в местной валюте стран Евросоюза.
В США приставки продаются за 149 долларов, а игры к ним - за 49 долларов или меньше.

Май 1997 года

За сумму, превышающую 10 млн. фунтов стерлингов, PlayStation становится спонсором футбольной Лиги Чемпионов UEFA.
С производственных мощностей Sony каждый месяц сходит полтора миллиона PSX.

Июнь 1997 года

SCEI анонсирует последнюю разработку в области периферийных устройств для PSX - аналоговый джойпад.
PlayStation становится официальным партнером Prost Grand Prix

Июль 1997 года

SCEI приобретает несколько команд разработчиков игр, ранее принадлежавших Millennium's Games. Студии переименованы в Sony Computer Entertainment Cambridge. Их первым продуктом, выпущенным под новым именем, станет трехмерный платформер MediEvil.

Сентябрь 1997 года

SCEI объявляет, что сериал Tomb Raider станет эксклюзивом для приставок PlayStation.

- 1150, в США - 380, в Европе - 400.
SCEI запускает собственный сайт www.playstation-europe.com.

Февраль 1998 года

SCEI объявляет о разработке миниатюрного PDA (цифрового органайзера) в качестве расширения карты памяти PSX. Сердцем устройства является 32-битный RISC-процессор, в корпус встроены динамик и ЖК-экран. Пока не имеющий названия, PDA направлен не на пользователей-бизнесменов (как другие подобные устройства), а на широкие круги геймеров.
В нашей стране выходит первый номер «ОРМ Россия».

Март 1998 года

В Японии в продажу поступает 3 миллиона дисков с PS-версией популярного аркадного файтинга Tekken 3.



В Европе в продажу поступает комплект из PSX, двух джойпадов и карты памяти - по общей цене в 129 фунтов.

Октябрь 1997 года

Общее число произведенных PlayStation достигает 22,5 млн. штук.
Из них на Японию приходится 8,6 млн., на Штаты 7,8 млн., и на Европу 6,1 млн.

Ноябрь 1997 года

SCEI получает награду Golden Joystick Award в номинациях «лучший издаватель», «самая оригинальная игра» (PaRappaTheRapper) и «лучшая рекламная кампания» (Tekken 2).
17-го ноября на всех PAL-территориях в продажу поступает Final Fantasy VII.

Декабрь 1997 года

Продажи PAL-версий FFVII достигают полумиллиона экземпляров.

Январь 1998 года

По всему миру произведено более двухсот миллионов копий игровых продуктов для PlayStation. Из них на Японию приходится 90 млн., на США 60 млн., и 50 млн. на Европу. Число игр, выпущенных на рынок после запуска приставки, составляет: в Японии

ется в комплекте с Dual Shock. В Штатах приставка стоит 129 долларов.

Январь 1999 года

В Японии SCEI запускает в продажу PocketStation (PDA) по цене в 3000 иен (по тогдашнему курсу около 26 долларов США). В эти же дни цена PSX снижается с 18.000 до 15.000 иен (на тот момент - 144 доллара).

Февраль 1999 года

Psygnosis (сериалы WipeOut, Destruction Derby) становится компанией-субсидиаром Sony Computer Entertainment Europe. Президент SCEI Крис Диринг (Chris Deering) одновременно исполняет обязанности руководителя (CEO) Psygnosis.

2 марта 1999 года

SCEI объявляет о совместной с Toshiba Corp. разработке 128-битного центрального процессора EE (Emotion Engine) для использования в PlayStation следующего поколения. Создан чип GS (Graphics Synthesiser), а вместе с LSI Logic Corporation идет доводка других компонентов будущей приставки. Процессор ввода-вывода обеспечит максимальную обратную совместимость с играми для PSX. Заявлена поддержка технологий IEEE 1394 и USB, новых цифровых стандартов. К концу месяца объявлено, что проект по разработке «следующей PlayStation» успешно завершен. По словам представителей Sony, новая приставка станет частью плана компании создать «новую форму развлечений, простирающуюся дальше видеоигр».

Март 1999 года

Кен Кутараги сменяет Терухису Токунаку (Teruhisa Tokunaka) на посту президента SCEI.

Май 1999 года

SCEI подписывает эксклюзивный договор со Square Europe Ltd., позволяющий первой компании распространять продукты второй (включая FFVII) на PAL-территориях.

Июль 1999 года

Основывая компания SCE Nagasaki Semiconductor Inc., ведающая строительством завода по производству чипов Graphics Synthesiser. Завод открывается весной 2000 года.

Август 1999 года

SCEI становится официальным спонсором футбольного чемпионата Euro 2000, европейских чемпионатов UEFA в Бельгии и Голландии, которые пройдут в июне 2000 года.

13 сентября 1999 года

SCEI объявляет детали, касающиеся «запуска» революционной игровой системы PlayStation 2. В грядущем марте в японские магазины поступят целый миллион приставок, поддерживающих стандарты DVD-ROM, DVD-Video и Audio CD.

6 декабря 1999 года

На территориях с PAL-телефизионным сигналом продано 25 миллионов PSX. Это аб-

самый рекорд, ни одна другая игровая система не расходилась здесь таким тиражом.

3 ФЕВРАЛЯ 2000 ГОДА

Открывается онлайновый магазин PlayStation.com, где можно разместить предварительный заказ на PS2.

4 МАРТА 2000 ГОДА

В Токио начинаются продажи PlayStation 2. Расходится более 980.000 приставок.

31 МАРТА 2000 ГОДА

Продано 1,4 млн. PS (0,4 млн. через PlayStation.com). Наблюдаются проблемы с картами памяти, которые, впрочем, вскоре решаются.

7 ИЮНЯ 2000 ГОДА

В продажу в Японии поступает облегченный вариант PSX, названный PS one (розничная цена - 15.000 иен (139 долларов по тогдашнему курсу)).

АВГУСТ 2000 ГОДА

Японцы приобрели 3 миллиона PlayStation 2 и 270.000 экземпляров PS one.

SCEI заключают договор о стратегическом партнерстве с крупнейшим японским оператором мобильной связи NTT DoCoMo. Обе фирмы надеются создать игровую сеть на основе PlayStation и сервиса i-mode для мобильных телефонов.

26 ОКТЯБРЯ 2000 ГОДА

PlayStation 2 стартует в США. В первый уик-энд расходится 500.000 приставок, каждая по цене в 299 долларов.

24 НОЯБРЯ 2000 ГОДА

PS2 поступает в магазины 25 стран, использующих стандарт передачи телесигнала PAL.

28 НОЯБРЯ 2000 ГОДА

SCEI выпускает в Японии пульт для дистанционного управления DVD PlayStation 2.

ЯНВАРЬ 2001 ГОДА

Sega объявляет о поддержке PlayStation 2.

20 ИЮНЯ 2001 ГОДА

SCEI становится эксклюзивным европейским дистрибутором игр для PS2, созданных Sega (Rez, Space Channel 5, Virtua Fighter 4) и Square (Final Fantasy X).

10 ОКТЯБРЯ 2001 ГОДА

Чтобы отметить производство 20-миллионной PS2, SCEI выпускает ограниченные партии приставок пяти разных расцветок: белого, красного, желтого, синего и серебристого.

21 ДЕКАБРЯ 2001 ГОДА

SCEI выигрывает в судебной тяжбе против двух компаний-производителей чипов: Channel Technology (чип Messiah) и Neo Technologies (чип NEO4). Постановлением суда в Великобритании запрещена продажа и реклама чипов, снимающих региональную защиту PS2, а сами чипы

объявлены вне закона. В то же время парламентарии Австралии резко выступают за полную отмену регионального кодирования видеоигр и DVD-фильмов (и легализацию мод-чипов) на территории своей страны. Будущее покажет, какой из двух этих путей наиболее жизнеспособен.

23 ЯНВАРЯ 2002 ГОДА

Начало продаж PS one в Индии. Теперь первая PlayStation официально распространяется в 102 странах, использующих стандарт PAL.

15 ФЕВРАЛЯ 2002 ГОДА

Старт линейки Platinum для PS2 в Европе. Первонациально в нее входят Gran Turismo 3, Tekken Tag Tournament, Formula 1 2001 и Dead or Alive 2 (все от SCEI), Timesplitters (Eidos), Oni (Take 2), Crazy Taxi (Acclaim), Red Faction (THQ) и Star Wars: Starfighter (LucasArts), впоследствии будут подтягиваться новые популярные игры.

ОТЕЦ PLAYSTATION

КЕН КУТАРАГИ

ПРЕЗИДЕНТ И РУКОВОДИТЕЛЬ (CHIEF EXECUTIVE OFFICER, CEO) КОМПАНИИ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC.



24 АПРЕЛЯ 2002 ГОДА

SCEI выпускает на рынок ЖК-дисплей для PS one, позволяющий приставке сделать еще один шаг в сторону портативности. И хотя по удобству использования ей еще далеко до Game Boy от Nintendo, возможность играть на PS one в любом месте, где есть электрическая розетка или автомобильный прикуриватель - большое достижение. Дисплей также совместим со всеми современными цифровыми фото- и видеокамерами.

25 АПРЕЛЯ 2002 ГОДА

В Европе продано более 7 миллионов PlayStation 2, в общей сложности для нее произведено 42,8 млн. копий игровых программ стандарта PAL.

МАЙ 2002 ГОДА

Розничная цена на PS2 в Штатах снижена до 199 долларов. PS one

стоит в Америке всего 49 долларов, в Европе - 49 фунтов.

SCEI объявляет о том, что общий объем поставок PS2 по всему миру достиг грандиозной цифры в 30 миллионов экземпляров.

16 мая в Японии начинают функционировать сервисы сети PlayOnline, ориентированные на поддержку Final Fantasy XI. Хотя сразу же всплывает ряд серьезных проблем, налицо неоднинарное событие: первый шаг PlayStation 2 в онлайн.

SCEI начинает европейские продажи Linux Kit для PS2 - комплекта из дистрибутива операционной системы Linux (на двух DVD), жесткого диска на 40 гигабайт, широкополосного сетевого адаптера (100 BASE-T Ethernet) и кабеля для подключения к компьютерному монитору. Комплект позволяет запускать широкий ассортимент приложений под Linux и

создавать свои собственные программные продукты.

СЕНТЯБРЬ 2002 ГОДА

Планируется вступление в работу онлайновой игровой сети для PS2 в США.

ОСЕНЬ 2002 ГОДА

Планируется официальный «запуск» PlayStation 2 в России...





PLAYSTATION TOP 50

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВСЕХ ВРЕМЕН ДЛЯ PS ONE

Валерий «А.Купер» Корнеев, Михаил Разумкин и Борис Романов

Сразу проясним: это не список пятидесяти самых знаменитых и значительных в историческом плане игр для PlayStation. Не перечисление самых оригинальных проектов, раздвинувших рамки видеоигр, основавших новые жанры и ставших предметом поклонения хардкорных фэнов. Отнюдь. Все гораздо проще: это список наших любимых игр. Если бы мы попали на необитаемый остров (были похищены инопланетянами, остались зимовать на полярной станции, и т. д.), то взяли бы с собой именно эти пятьдесят игрушек. Совсем не потому что они являются вехами и столпами развития индустрии, вовсе нет. Исключительно потому, что в каждую из них просто интересно играть!

Наш Топ 50 составлялся коллегиально: каждый из редакторов представил на рассмотрение коллег свой вариант, после чего на основе полученных исходных материалов был выведен финальный топ. Жаркие споры развернулись по поводу отдельных позиций: например один из нас поставил *Ghost in the Shell* намного выше по рейтингу, чем остальные, и потребовалось немало времени и веских аргументов, чтобы прийти к компромиссному

решению, не обидев при этом достойную игру. Аналогичные дебаты разворачивались не раз, было даже пролито несколько скупых мужских слез, когда чья-то игра-фаворитка покидала «список пятидесяти», не найдя отклика в душах непреклонных сослуживцев.

Специально для того, чтобы не оставлять за бортом ряд интереснейших игрушек, которым не нашлось места в основном рейтинге,

мы составили множество дополнительных топов (всего по пять позиций каждый): лучшие представители основных жанров, самые любимые игры редакторов, самые оригинальные игры, наиболее слабые проекты, и пр. Таким образом, представляемый вам материал может служить своеобразным путеводителем по необъятному миру игрушек для первой PlayStation. Это не только итог девятилетнего существования уникальной игровой плат-

формы, но и настоящий справочник, гид для покупателя. Он будет полезен как опытным геймерам, которые смогут сравнить свои игровые предпочтения с нашим выбором, так и игрокам-новичкам, только-только приобретшим PS one: список мегахитов и предостережения относительно продуктов из «группы риска» (см. топ худших игр) помогут разобраться в огромном ассортименте представленных на российском рынке игр.



50

Bust A Groove

Дата выхода: 29 января 1998 года (Япония)

Изатель/разработчик: SCEI/Metro
Жанр: Music

Мало кто мог в свое время предположить, что откровенно дурацкий, но такой симпатичный PaRappa the Rapper сможет настолько понравиться японским детям, что после его выхода в свет начнется настоящий бум танцевальных игр. Бум-то случился,



однако из всех вышедших танцевально-музыкальных произведений только Bust A Groove могла претендовать на звание настоящей видеоигры. Несмотря на то, что в ней, как и во всех остальных играх жанра, приходилось лишь вовремя нажимать на кнопки, эти танцы больше походили на какой-нибудь файтинг. На сцену выходили 2 персонажа (у каждого из которых над головой была линеека здоровья) и начинали плясать под заводную японскую танцевальную мелодию. Чем лучше танцует один, тем хуже становится другому. Ну а когда кто-нибудь умудряется вовремя на-

жать на кнопку супердвижения, противнику уже совсем не до хореографии. Все это было сделано на высочайшем по тем временам техническом уровне. Да и сама игра оставляла только приятные впечатления!

49

Hot Shots Golf

Дата выхода: 17 июля 1997 года (Япония)

Изатель/разработчик: SCEI/Camelot
Жанр: Sports



Обычно виртуальный гольф является наименее популярным из всех спортивных симуляторов. Во-первых, сам вид спорта у нас не очень популярен, а во-вторых, реализованы эти игры, как правило, настолько скучно и заморочено, что надоедают через первые полчаса. Другое дело, серия Hot Shot Golf — простая, дружественная по отношению к игроку, зрелищная, с кучей режимов, да к тому же красивая. Даже если вы никогда раньше не видели гольф, эта игра даст вам хорошую возможность с удовольствием освоить его основы, да и просто провести немало приятных часов.

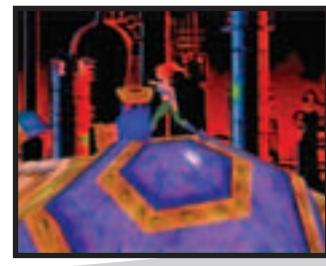
48

Pandemonium 2

Дата выхода: 23 октября 1997 года (США)

Изатель/разработчик: Crystal Dynamics
Жанр: Platform

Когда PlayStation только поступила на рынок, многие просто не знали, что же с ней делать. С одной стороны с ее помощью можно было создавать (впервые!) полноценные трехмерные игры, но с другой стороны, в то время мало кто знал, как их нужно делать. Компания Crystal Dynamics, принадлежащая теперь издательству Eidos, уже имела определенный опыт по созданию трехмерных игр, благодаря своей работе с игровой приставкой 3DO, и поэтому неудивительно, что она одной из первых смогла сде-



5 худших игр на PS One:

1 E.T.



2 Spawn: The Eternal



3 Largo Winch



4 SW: Masters of Teras Kasi



5 Nightmare Creatures II



лать одновременно красивый и играбельный трехмерный проект для PSX. Пусть у них не хватило духа сразу перевести его в полное 3D (все действие происходило на плоскости, но в трехмерном мире), Pandemonium 2 все равно осталась в памяти как одна из самых интересных игр первых лет жизни PlayStation. Ну а то, что она являлась всего лишь отрехмеренной плоской аркадой, так это не особо важно.

47

SPIDER MAN

Дата выхода: 25 августа 2000 года (США)

Издатель/разработчик:

Activision/Neversoft

Жанр: Action

О невероятной популярности этого героя в красно-синем трико можно слагать легенды. Оставил он весьма весомый след в игровом мире (на все платформы — около 30 проектов), но вот PlayStation с ним как-то не взяло. Судите сами, собственную игру Spider-Man получил только под конец 2000 года, зато какую! Конечно, сюжет Spider-Man весьма незамысловат, но это и не важно. Ведь главное в подобных action-проектах — удобство управления, красавица картинки и невысокий уровень сложности. И пусть знаменитые полеты на паутине меж небоскребами реализованы странно, зато дают полное ощущение реальности про-исходящего.



46

PANZER FRONT

Дата выхода: 22 декабря 1999 года (Япония)

Издатель/разработчик:

Agetec/ASCII

Жанр: Simulation

Впервые столкнувшись с этим творением EnterBrain, мы не ожидали от него ничего выдающегося. Но на деле Panzer Front оказался очень качественным танковым симулятором с небольшими тактическими элементами. Великолепная по меркам PS one графика, удобное и при этом реалистичное управление, а главное — хорошо проработанная физическая модель и изрядная глубина игрового процесса. Приятной неожиданностью стала кириллица в «советских» миссиях и надписи «За Родину» на бортах легко узнаваемых по многочисленным фильмам машин. С нетерпением ждем релиза для PS2, если конечно таковой состоится...

45

APOCALYPSE

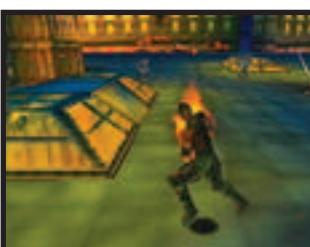
Дата выхода: 18 ноября 1998 года (США)

Издатель/разработчик:

Activision/Neversoft

Жанр: Action/Shooter

Эту игру редакция ОРМ запомнила на всю жизнь. Ведь именно ее главный герой украшал печально извест-



5 ПРОЕКТОВ PS ONE, ИЗМЕНИВШИХ СТЕРЕОТИПЫ ВИДЕОИГР:

1 Final Fantasy VII



2 Resident Evil



3 PaRappa the Rapper



4 Metal Gear Solid



5 Bushido Blade



стный 9-ый (кризисный) номер журнала за 1998 год. Конечно, проект прославился совсем не этим. Просто прототипом того самого главного героя совершенно официально был Брюс Уиллис, он даже сам его озвучивал. Совершенно уникальный случай для взаимоотношений видеоигровой индустрии и Голливуда (тем более, что Apocalypse — совершенно самостоятельный проект). Но главной отличительной чертой игры являлся тот факт, что в нее еще было интересно играть, мало того, она просто захватывала вас своим драйвом!

44 VIGILANTE 8

Дата выхода: 3 июня 1998 года (США)
Изатель/разработчик: Activision/Luxoflux
Жанр: Action

После Twisted Metal это первая на нашей памяти удачная попытка совместить автомобили и различное огнестрельное вооружение. А если говорить более точно, по качеству игрового процесса и графике Vigilante 8 даже превосходит своего непрямого предка. Да и multiplayer-режим, за который всегда хвалили TM, здесь много интереснее. Другим большим плюсом игры является ее неповторимый стиль: большие американские автомобили, брюки клеш, огромные очки, яркая одежда — короче, вольные 70-ые, диско и... знаменитый «аэраг 18».



43 GHOST IN THE SHELL

Дата выхода: 17 июля 1997 года (Япония)
Изатель/разработчик: SCEI/Exact
Жанр: Action/Shooter

Так уж сложилось, что GitS известен в нашей стране в первую очередь благодаря полнометражному киберпанковому аниме-опуску от Мамору Осии — фильму сложному и претенциозному. Гораздо меньше людей знают о полу-юмористической манге Масамунэ Сиро, с которой все и началось. За основу игрушки взята манга-вселенная GitS, со всеми тамошними комедийными ужимками говорящих танков-футико. Проносясь на таком танке по урбанистичным этапам под музыку прогрессивных европейских диджеев, любясь в промежутках на бесподобные заставки, понимаешь: игре совсем не обязательно переворачивать на голову все стереотипы, чтобы нам понравиться.

42 ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Дата выхода: 18 мая 2001 года (Европа)
Изатель/разработчик: Infogrames
Жанр: Action/Adventure

Последний настоящий survival horror на PS one, выгодно использующий интересный эффект динамического освещения пререндеренных фонов. Двое персонажей (каждый со своей

историей и вариацией геймплея), бесконечный поиск ключей, отпирание дверей, замирание сердца при каждом шорохе и скрежете, обязательное экономное отношение к патронам, хроматийные загадки с антиквариатом, кружение по острову в поисках открывшихся проходов — как видите, не забыт ни один жанровый штамп. И что с того, если играется AitD на ура? Старое блюдо подано нам под новым соусом, и нет причин не насладиться его пикантным вкусом!

41 TWISTED METAL II: WORLD TOUR

Дата выхода: 31 октября 1996 года (США)
Изатель/разработчик: SCEI/Singletrac
Жанр: Action

Ни дать ни взять — файтинг на автомобилях. Десяток арен, чертова дюжина водил со своими инфернальными средствами передвижения, от капота до багажника увещанными смертоносным оружием, и режим Multiplayer — вот и все, что нужно для хорошего времяпрепровождения! Где еще можно, заложив кругой выраж на Елисейских полях, почти в упор расстрелять Эйфелеву башню ракетами из грузовика с мороженым? Как в любом другом файтинге, здесь балом правит четко выверенный баланс характеристик различных персонажей. И плюс черный-пречерный юмор, от которого в последующих частях осталось лишь бледное подобие.



40 DRIVER

Дата выхода: 30 июня 1999 года (США)
Изатель/разработчик: GT Interactive/Reflections
Жанр: Racing

Криминальные гонки по американским мегаполисам начались вовсе не с Grand Theft Auto на PS2! Автогонки незабвенной Destruction Derby подняли концепцию безбашенного дестроя на колесах на новую высоту, когда выпустили Driver — симулятор детектива, внедрившегося в качестве шоуфера в крупную мафиозную группировку. Работа «под прикрытием» состоит из гонок наперегонки с патрульными машинами, доставки контрабандных грузов в условленные места, «стояния на страже» при ограблении банков... Сам формат игры, когда задорные антисоциальные действия заведены в рамки набора миссий, стал залогом ее популярности.

39 QUAKE II

Дата выхода: 30 сентября 1999 года (США)
Изатель/разработчик: Activision/Hammerhead
Жанр: FPS

Венец творения в жанре FPS для PlayStation — во всех отношениях. Появление этой игры в таком каче-



5 ЛУЧШИХ МУЖСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРАХ PS ONE:

1 Solid Snake (MGS)



2 Alucard (Castlevania)



3 Squall (FF VIII)



4 Hwoarang (Tekken 3)



5 Jin Kazama (Tekken 3)



стве можно сравнить разве что с выходом Dune 2 для Sega Mega Drive. Конечно, низкое разрешение и периодически падающая частота кадров, возможно, и отпугнут людей, видевших оригинал на PC. Но для владельцев PlayStation другой альтернативы нет, а возможность одновременного использования Dual Shock и мыши вообще ставит Quake II вне конкуренции.

38

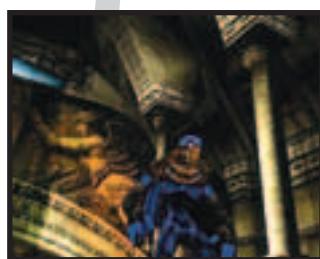
SILENT HILL

Дата выхода: 2 февраля 1999 года (Япония)

Издатель/разработчик: Konami/KCET

Жанр: Action/Adventure

Наиболее успешная попытка переосмыслить специфический поджанр игр-ужасов, остававшийся неизменным со времен выхода первой Resident Evil. В работе Konami упор сделан не на типичную историю с отстрелом расплодившихся зомби, а на психологически выверенный сюжет в стиле Стивена Кинга. Панический ужас здесь вызывает не какое-нибудь существо, внезапно ошарашивающее своим появлением, а вещи, наоборот, надежно скрытые от глаз играющего. Отдельного упоминания заслуживает шедевральное графическое исполнение и необычный саундтрек. Silent Hill, без преувеличения, одна из самых пугающих игр на приставке. За что и уважаем.



37

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Дата выхода: 16 августа 1999 года (США)

Издатель/разработчик: Eidos

Жанр: Action

Вряд ли кто-то ожидал увидеть продолжение древней кровавой RPG/action Blood Omen от Crystal Dynamic. И уж тем более никто не ожидал, что она станет прародительницей целой линейки проектов Legacy of Kain Series. Soul Reaver стала первой из них, причем игра оказалась настолько успешной, что ее портирували буквально на все платформы. Великолепная сюжетная основа, ча-рующая атмосфера Носгота (Nosgoth) и, конечно, прекрасно сбалансированный, продуманный до мелочей игровой процесс. Правда, ходят слухи, что нам досталась лишь часть того, что реально размещено на диске с игрой. А доступ к остальным возможностям и уровням (!) просто закрыт...

36

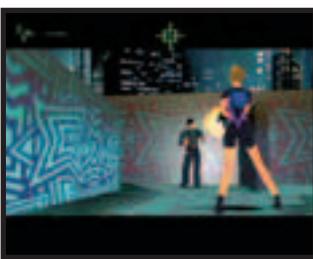
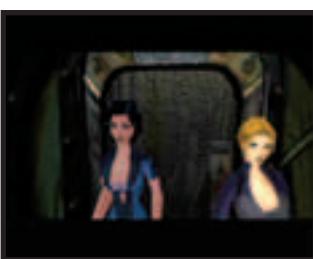
FEAR EFFECT 2

Дата выхода: 21 февраля 2001 года (США)

Издатель/разработчик: Eidos/Kronos

Жанр: Action/Adventure

Первенец волны cel-shading'овых проектов, которая в последнее время буквально захлестнула игровой мир.



5 ЛУЧШИХ ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРАХ PS ONE:

1 Sophitia (Soul Blade)



2 Reiko Nagase (R4)



3 Jill Valentine (RE)



4 Rinoa Heartilly (FF VIII)



5 Aya Brea (Parasite Eve)



Впрочем, для того времени это был почти прорыв. После однообразных серо-коричневых текстур многих игр для PlayStation мир Fear Effect выглядел как минимум стильно, даже несмотря на концептуальное сходство со знаменитой Resident Evil. Вторая часть пошла еще дальше. Легкий налет эротизма оригинала превратился в полные откровения сцены, а весьма фривольные личные отношения главных героинь охотно обсасывались прессой, постоянно подогреваемой «горячей» информацией от самих разработчиков.

35

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE

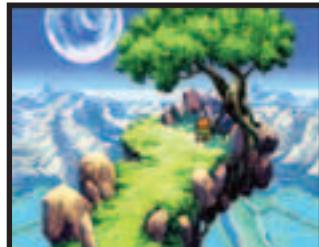
Дата выхода: 28 мая 1998 года

(Япония)

Издатель/разработчик: Working Designs/Game Arts

Жанр: RPG

Совершенно волшебный ремейк 16-битной Lunar с Sega CD. Улучшенная красочная графика, переработанные системы боя и магии, добавочные сюжетные квесты, несколько новых персонажей и более 50 минут аниме-заставок были созданы специально для PlayStation-варианта. Несмотря на отдельные шероховатости боевого движка, Lunar: SSSC навсегда останется одной из самых приятных 32-битных ролевых игр, с ее сильной командой персонажей (чыи характеры прописаны с удивительной тщательностью), качественной озвучкой и волчальными композициями, и, конечно, захватывающей историей.



34

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Дата выхода: 11 декабря 1997 года

(Япония)

Издатель/разработчик: Namco

Жанр: Platform

Трехмерный платформер, умудрившийся сохранить собственное лицо, не удаясь в слепое копирование «Соника» и «Марио». Главный герой – совершенно обворожительный котенок Клоноа – умеет жонглировать противниками, отбрасывая их в сторону других врагов, или вниз на землю, отталкиваясь при этом от незадачливых супостатов и достигая труднодоступных мест. Уровни никогда не наскучат: перспектива постоянно меняется, все время нужно искать новые способы преодоления возникающих препятствий. Графическое исполнение весело и психodelично: кругом яркие краски, текущие вверх водопады... то ли «Алиса в Стране Чудес», то ли «Желтая подводная лодка». Красотища!

33

STREET FIGHTER ALPHA 3

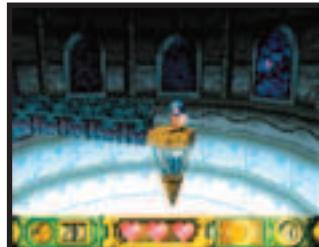
Дата выхода: 23 декабря 1998 года

(Япония)

Издатель/разработчик: Capcom

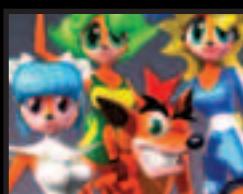
Жанр: Fighting

Capcom сделала, как тогда казалось, невозможное: выпустила на обделенной оперативной памятью PlayStation блестящий порт своего аркадного



5 ЛУЧШИХ ПЕРСОНАЖЕЙ-МЭСКОТОВ В ИГРАХ PS ONE:

1 Crash Bandicoot



2 Mog (Final Fantasy)



3 Klonoa



4 PaRappa the Rapper



5 Mokujin (Tekken 3)



JUST FOLLOW YOUR SOUL!

CAPCOM
MVS
PRO
MILLENIUM FIGHT 2000



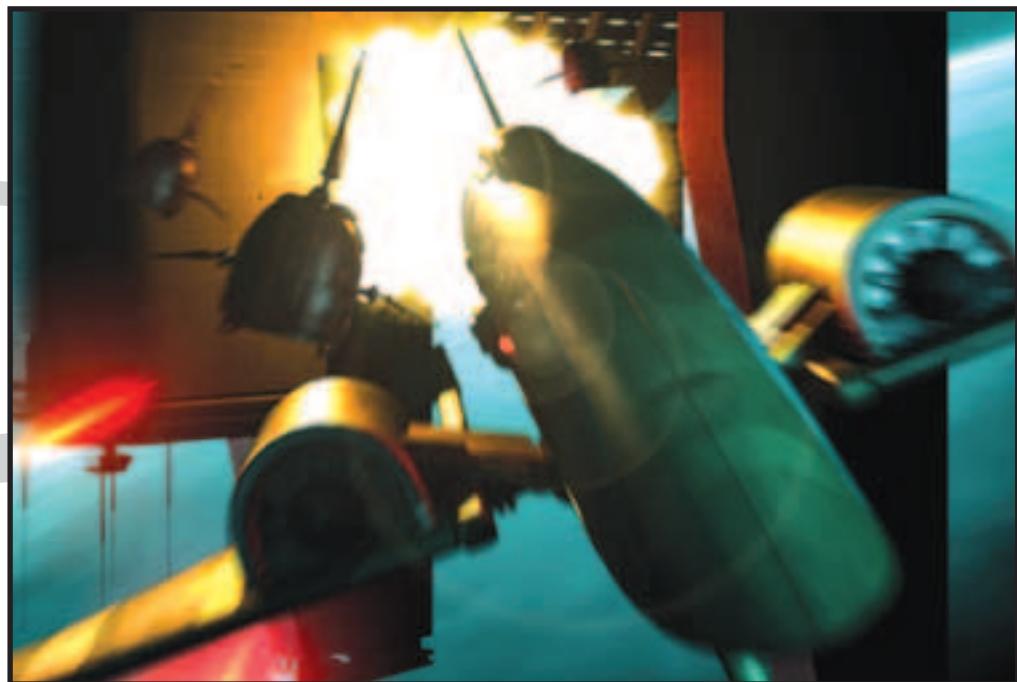
OFFICIAL
PlayStation
Россия

FINAL FANTASY X

SQUARESOFT



playStation
OFFICIAL
ПОСТАНОВКА



31 SYPHON FILTER 2

Дата выхода: 15 марта 2000 года (США)

Издатель/разработчик: SCEI/Eidetic

Жанр: Action

Оригинальная игра была разработана знаменитой студией 989 в ответ на MGS от Konami, хотя, бессспорно, Гейбу Логану до Солида Снейка еще очень далеко. Тем не менее, игра практически сразу стала культовой в среде... любителей Syphon Filter (фэнская пропаганда образовалась моментально). Вторая же часть просто стала «больше, лучше и длиннее», исправив большинство багов оригинала. Так что в ее лице мы получили практически идеальный продукт жанра action, которым она остается и по сей день.

30 COLONY WARS III: RED SUN

Дата выхода: 2 июня 2000 года (США)

Издатель/разработчик: Psygnosis
Жанр: Shooter/Simulation

Одно из последних и, наверное, лучших творений знаменитой студии Psygnosis для PS one. Еще оригинальная игра сразу получила статус лучшего космического симулятора своего времени, а следующие части только продолжили начатое. Серия Colony Wars всегда отличалась мощным оркестровым саундтреком, невероятны-

32 GRANDIA

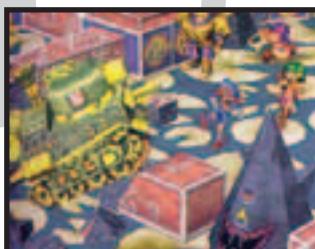
Дата выхода: 24 июня 1999 года (Япония)

Издатель/разработчик: Game Arts
Жанр: RPG

Еще одна игра, впервые появившаяся на Sega Saturn и тоже не сумевшая в своей оригинальной инкарнации преодолеть берегов Японии. Опять же, в этом случае ситу-

ацию спасла бешеная популярность PlayStation, и англоязычная игровая общественность все же увидела главного конкурента FFVII. От своей соперницы Grandia отличается другим визуальным решением (спрайтовые персонажи на трехмерном фоне) и боевым режимом, грамотно сочетающим в себе пошаговую и реалтаймовую составляющие, что коренным образом меняло (но не усложняло) подход к одной из основных частей любой RPG.

двуменного файтинга. То ли крах Sega Saturn заставил компанию бросить все силы на шлифовку «Альфы» на PS, то ли к 1999 году программисты набрались достаточно опыта по оптимизации кода – факт налицо: мы получили быстрый, красивый геймплей без торможений и потери оригинальных кадров анимации. Учитывая высочайшее качество изначальной игры, мы склонны считать SFA3 не только лучшим двухмерным файтингом на PS one, но и за всю историю видеогр вообще.



5 ЛУЧШИХ ЗЛОДЕЕВ В ИГРАХ PS ONE:

1 Sephiroth (FF VII)



2 Nemesis (Resident Evil 3)



3 Liquid Snake (MGS)

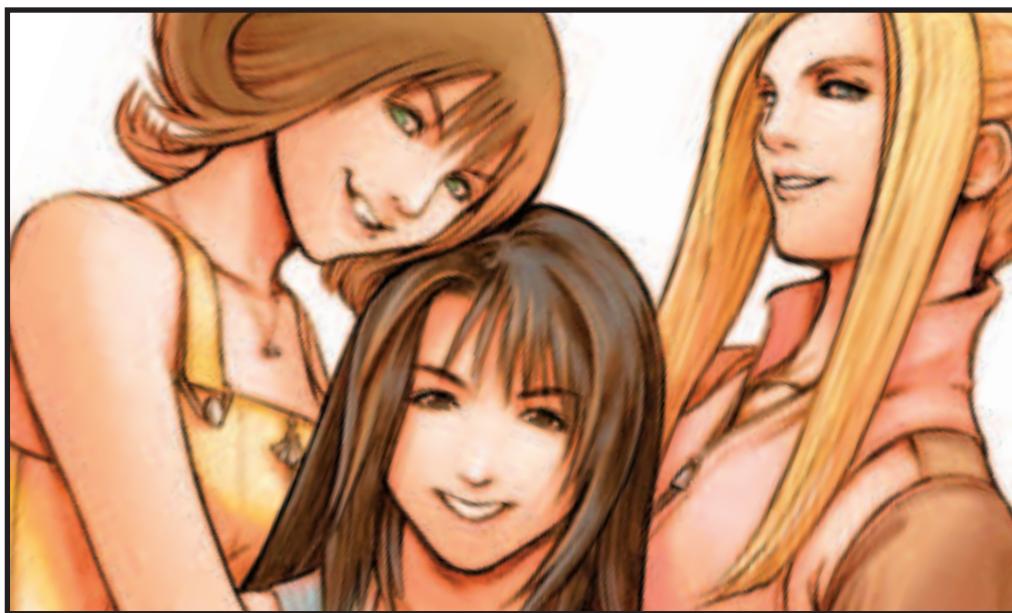


4 Sydney (Vagrant Story)



5 Heihachi (Tekken 3)





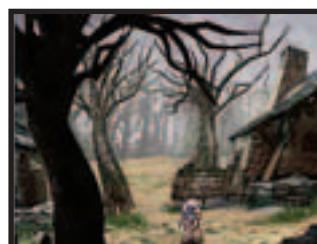
ми космическими пейзажами, качественным управлением и весьма неплохим для, в общем-то, шутера сюжетом, ставшим основой для целой вселенной. И хотя Red Sun потеряла нелинейность первой части, у нее достаточно положительных моментов, чтобы затмить первые две игры.

29 FINAL FANTASY VIII

Дата выхода: 11 февраля 1999 года (Япония)
Издатель/разработчик: Square
Жанр: RPG



Ни одна RPG до восьмой «Фантазии» не могла похвастаться столь визуальной частью, настоящей кинематографичностью происходящего. Это смелый эксперимент Square на почве введения в игру новых способов отображения происходящего, погони за реализмом и всеобщей грандиозностью. На фоне феноменальных видеороликов и впечатляющей игровой графики сюжетная часть и геймплей смотрятся не так уж и хорошо. И хотя наскоро прикрытые дыры сценария и громоздкая система прокачки персонажей не могут не действовать на нервы, FFVIII все равно достойна занять место в списке лучших игр для PS one.



28 VALKYRIE PROFILE

Дата выхода: 22 декабря 1999 года (Япония)
Издатель/разработчик: Enix/Tri-Ace
Жанр: Action/RPG

После практически полного перехода японских RPG в три измерения увидеть в 2000 году полностью двухмерный проект такого уровня было по меньшей мере небольшим шоком. Причем раннее впечатление от игры — полный ужас, но уже после перво-



го часа становилось ясно, что создателям Star Ocean удалось настоящий шедевр, сочетающий в себе лучшие черты PRG с оригинальной боевой системой и классического платформера. Сюжетная часть замешана на скандинавской мифологии, точнее весьма своеобразном японском взгляде на нее, где на оригинал более-менее похожа лишь дева битв. Но это только придает проекту дополнительный шарм. Рекомендуется всем поклонникам жанра.

27

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Дата выхода: 26 февраля 1998 года (Япония)
Издатель/разработчик: Activision/Acquire
Жанр: Action/Adventure

По сути — первая игра, возводящая stealth action практически до уровня отдельно поджанра (MGS появилась на полгода позже). Tenchu, конечно, далеко до настоящего симулятора ниндзя, но особенной серьезности проекту и не требовалось. Зато многие игроки наконец-то получили возможность побывать в шкуре настоящего ниндзя со всем вытекающим: головокружительным прыжкам по крышам, сориканами, отправленным рисом для собак и знаменитыми дымовыми бомбами (как у Черного Плаща). Не забыты и всевозможные зрелищные спецудары, которым позавидовал бы любой файтинг. И как обязательный дөвесок — возможность выбора мужского или женского персонажа.



5 ЛУЧШИХ САУНДТРЕКОВ ИЗ ИГР PS ONE:

1 Chrono Cross



2 WipeOut 2097



3 Castlevania: SotN



4 Guilty Gear



5 Vib Ribbon



26

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Дата выхода: 27 мая 1999 года (Япония)

Издатель/разработчик: Namco

Жанр: Shooter/Simulation

Логичное развитие игр-предшественниц до уровня лучшего приставочного авиасимулятора своего времени. Отличная графика, стильный футуристичный интерфейс, ветвящийся научно-фантастический сюжет, возможность играть за четыре противоборствующие стороны, впечатляющий парк самолетов, запоминающиеся персонажи, красивые аниме-ролики между миссиями - все это вошло в японскую двухдисковую версию АС3. Увы, европеиз «похудел» до одного диска и растерял половину своих привлекательных черт. Поэтому играть рекомендуем в японский вариант: даже несмотря на проблемы с языком, удовольствия от него вы получите гораздо больше.

25

COLIN McRAE RALLY 2.0

Дата выхода: 9 июня 2000 года (Европа)

Издатель/разработчик:

Codemasters

Жанр: Racing

Внимание к малейшим деталям и любовь к своему делу разработчиков из английской компании Codemasters



превратили с виду хорошую раллийную гонку в предмет настоящего культа. Казалось бы: что может быть интересного в езде в одиночку по длинным трассам, расположенным в разных уголках планеты, всего лишь на нескольких различных машинах?

Оказывается, это туповатое занятие можно сделать настолько затягивающим и приносящим огромное удовольствие, что кажется, будто в эту игру можно играть вечно. Некоторые именно так и делают, и винить их в этом не стоит. Codemasters удалось сделать игровой процесс своей гонки таким приятным, а графику настолько проработанной, что более крупным компаниям должно быть стыдно за всевозможные гоночки, которые даже упоминать рядом с Colin McRae Rally не стоит.

24

PARASITE EVE

Дата выхода: 29 марта 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик: Square

Жанр: Action/RPG

Resident Evil была какой угодно игрой, но только не загадочной и будоражащей воображение. Все в ней знакомо по фильмам и довольно стандартно: вирусы, мутанты, зомби и прочая нечисть нападает на людей, а мы в одиночку должны с ней справиться. В свою очередь, Square'овский проект, созданный по мотивам одноименной книги, отличался от всех последователей «Резидента» именно тем, что заставлял игроков

задуматься над происходящим. Это уже был не тупой боевик, а настоящий детектив, чьи загадки приходилось разгадывать не менее упорно, чем головоломки в RE. Как и большинство лучших игр всех времен и народов, Parasite Eve отличает то, что она способна создать у игрока определенное настроение, погрузить его в свой мир и не отпускать до самого конца. А то что она игра была слишком короткой, так это мелочи. Общую картину они не меняют.

23

PRO EVOLUTION SOCCER

Дата выхода: 15 февраля 2002 года (Европа)

Издатель/разработчик:

Konami/KCET

Жанр: Sports

Если бы мы жили в Америке, то на месте Pro Evolution Soccer от Konami в этом списке вы, скорее всего, увидели бы один из нескольких симуляторов американского футбола. Если серьезно, единственная спортивная игра, прорвавшаяся в рейтинг, по нашему мнению является самым лучшим симулятором какого-либо вида спорта из всех вышедших на PlayStation. Она сочетает в себе одновременно доступный и глубокий игровой процесс с не менее потрясающей графикой и анимацией. И пусть многими нашими читателями в футбольном симуляторе ценится лишь соответствие имен игроков реальным именам футболистов, сегодня мы оцениваем игры совсем по другим па-

раметрам. Так что извините нас, дорогие фанаты FIFA, ваш любимый футбол не вошел в список самых лучших игр для PlayStation. Может быть, в следующий раз?

22

SPYRO THE DRAGON

Дата выхода: 9 сентября 1998 года (США)

Издатель/разработчик:

SCEI/Insomniac

Жанр: Adventure

Когда цена на PlayStation опустилась до приемлемой для всех отметки, приставка стала попадать в руки несмышленым детям, которые, по мнению их родителей, просто жить не могут без игрушек про ежиков, сусликов, пингвинчиков и крокодильчиков. К счастью, именно к этому моменту компания Insomniac перестала делать заполонившие PlayStation «зрелые» игры и выпустила в свет приключенческую игру про маленького дракончика. Так бы она и потерялась в чехре однотипных проектов, если бы не оказалась настолько технически продвинутой и качественной, что даже геймеры-подростки обратили на нее свое внимание. Не будет большим преувеличением сказать, что тут был использован один самых мощных на PS one трехмерных движков, позволивший разработчикам сделать миры одновременно обширными и красивыми. Геймплей также не подкачал. Самое главное здесь то, что героям стал симпатичный дракончик. Вместе с ним игра смогла взлететь на

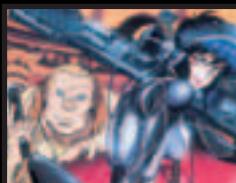


5 ЛУЧШИХ ВИДЕОРОЛИКОВ ИЗ ИГР PS ONE:

1 FF VIII (концовка)



2 GitS (начальный)



3 R4 (начальный)



4 Soul Reaver (начальный)



5 Tekken 3 (все ролики)





вершины всевозможных хит-парадов и надолго останется в нашей памяти.

21 RIDGE RACER TYPE 4

Дата выхода: 3 декабря 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик: Namco
Жанр: Racing

Создатели Ridge Racer Type 4 навсегда вошли в историю видеоигр как мастера современного дизайна, которому остальным еще придется долго и



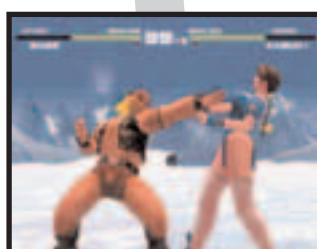
упорно учиться. Namco в этом своем творении настолько далеко обогнала по стилю и красоте все остальные гонки, что даже сегодня поставить рядом с четвертым Ridge Racer, на самом деле, нечего. А еще в этой игре Namco впервые смогла украсить гонку каким-никаким, а сюжетом, сделав вас не просто безымянным гонщиком, а Главным Героем Игры. Сама же R4 от этого стала по-настоящему живой и способной дарить нам не только радость победы или горесть поражения, но вызывать массу других эмоций. В результате, как никакая другая гонка, R4 вызывает настоящее чувство при-

частности ко всему происходящему на экране. Жалко, что игровой процесс в этом проекте придется по душе далеко не каждому. Будь он чуть более проработан, и Gran Turismo можно было бы отправлять на пенсию.

20 DEAD OR ALIVE

Дата выхода: 12 марта 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик: Tecmo/Team Ninja
Жанр: Fighting



Мало кто знает, что этот знаменитый файтинг в оригинале появился на игровом автомате от Sega, а в последствии был портирован на Saturn. Однако из-за непопулярности приставки за пределами Японии игра вскоре нашла себе новую платформу, Sony Playstation. После этого переноса Dead or Alive заметно изменилась графически и немного потеряла того драйва, что присутствовал в оригинальном проекте. Но главная особенность игры сохранилась — многочисленные девушки с чрезмерно увеличенными хорошими анимированными формами. Стоит упомянуть и массу костюмов, предусмотренных для каждого из персонажей.

19 SOUL BLADE

Дата выхода: 20 декабря 1996 года (Япония)

Издатель/разработчик: Namco
Жанр: Fighting

Один из немногих трехмерных файтингов, где персонажи учат друг другу уму-разуму не голыми руками, а прибегая к помощи всевозможного холодного оружия. SB (Soul Edge в Японии) для PS one — примерно то же, чем впоследствии стал Soul Calibur для Dreamcast. Красивая, аппетитная и сочная драка, которую приятно включить на полчасика — поинковать закадычного приятеля в режиме Versus. Как раз здесь впервые появилась легендарная гречанка Софития — всеобщая фаворитка, умница, красавица,



5 ЛУЧШИХ ЯПОНСКИХ ПРОЕКТОВ ДЛЯ PS ONE, НЕ ПЕРЕВЕДЕНИХ НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК:

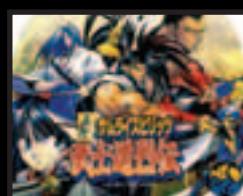
1 Tokimeki Memorial



2 Policenauts



3 Samurai Spirits RPG



4 Tobal 2



5 Densha de Go!



чемпионка, заслуженная обитательница игрового Олимпа. Обратите внимание на аранжированный саундтрек Khan Super Session, в Namco всегда знали толк в хорошей музыке.

18

BUSHIDO BLADE 2

Дата выхода: 12 марта 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик:

Square/Lightweight

Жанр: Fighting

Когда создатели файтингов начали активно лезть в пучину самокопирования, небольшая японская команда Lightweight в сотрудничестве со Square решила посмотреть на драки с другой стороны и родила на свет довольно противоречивое произведение, которое файтингом в привычном нам смысле назвать нельзя. Это чуть ли не взгляд со стороны на жизнь самураев, лишенный привычного «игрушечного» антуража (линейки здоровья, квадратных арен, взрывов от ударов и прочей анимешной мишуры), сделанный восторженными поклонниками истории. Только в этой драке можно убить человека одним ударом меча. ВВ давала слишком много свободы и предлагала слишком много неожиданных решений. В результате она слишком далеко отошла от канонов классической видеоигры, чтобы произвести настоящую революцию. Однако ценность ее от этого не уменьшилась.



17

CHRONO CROSS

Дата выхода: 18 ноября 1999 года (Япония)

Издатель/разработчик: Square

Жанр: RPG

Продолжение, а скорее – перерождение Chrono Trigger, величайшей RPG 16-битного периода. Потрясающую дружелюбность по отношению к игроку можно назвать отличительной чертой CC. Никаких «случайных встреч» с врагами: их видно на карте, и поединка можно избежать. Любой бой (даже с боссом) в любой момент можно прервать. После сражения раненые персонажи лечатся автоматически. Каждый из более чем 40 героев обладает уникальным характером, запоминающейся внешностью и манерой общаться. Музыку пишет гениальный Ясунори Мицуда. Графика – на пределе возможностей приставки. Современная классика.

16

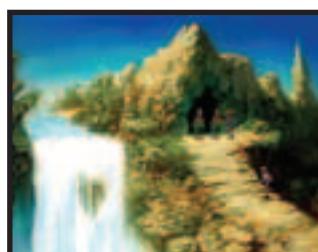
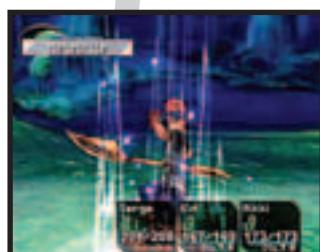
EINHANDER

Дата выхода: 20 ноября 1997 года (Япония)

Издатель/разработчик: Square

Жанр: Shooter

За какой бы жанр не бралась великая Square, у нее получается по крайней мере хорошая игра. А классический шутер Einhander вообще превзошел все наши ожидания.

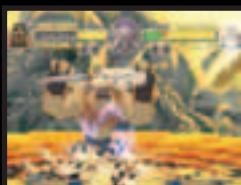


5 ЛУЧШИХ ДВУХМЕРНЫХ ФАЙТИНГОВ:

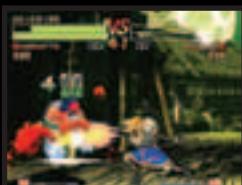
1 Street Fighter Alpha 3



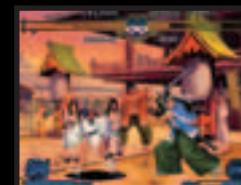
2 Guilty Gear



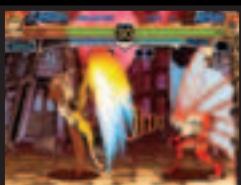
3 Samurai Spirits IV



4 Last Blade



5 DarkStalkers 3



ния. На сегодняшний день он бесспорно является лучшим представителем в своем классе, далеко опережая бывшего лидера Philosoma. Einhander успешно сочетает в себе прекрасную 3D-графику, классическую игровую концепцию и довольно нетрадиционный подход к использованию бонусного оружия. А наличие трех модификаторов корабля дает дополнительный стимул для повторного прохождения.

15

DINO CRISIS 2

Дата выхода: 13 сентября 2000 года (Япония)

Издатель/разработчик: Capcom
Жанр: Action

Положа руку на сердце, это уже гораздо меньше похоже на клон Resident Evil. Если у первой части еще было что-то общее с «Обителью зла», второй DC похож на нее так же, как зомби на динозавра. Мы ждали стандартное продолжение, more of the same, пугливые пряталки в темных коридорах, а Capcom неожиданно подкатила ураганный экшн. Динозавры пытаются взять числом, но патронов хватит на всех. Подредактировано управление: появилась ценная возможность стрелять на ходу, преобразившая геймплей и добавившая в него свежую струю динамики. Много стрельбы и несколько умных загадок. Ведро адреналина. Рес-пект.



14

XENOGEAR

Дата выхода: 11 февраля 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик: Square
Жанр: RPG

Постоянно меняющиеся местами добро и зло, интриги, предательство, геноцид, моральные конфликты, психическая неуравновешенность, вопросы религии, этики и отношений между людьми - до Xenogears ни одна из вышедших на английском языке видеоигр не обращалась к столь «взрослым» темам, причем делала бы это на должном, серьезном уровне. Если вы не играли в Xenogears, даже представить себе не можете, насколько глубок сюжет этой научно-фантастической притчи. А какой восхитительный здесь саундтрек от маэстро Ясунори Мицуды, какие аниме-заставки... Шедевр из шедевров, без всяких скидок.

13

MEDAL OF HONOR

Дата выхода: 11 октября 1999 года (США)

Издатель/разработчик: Electronic Arts/Dreamworks
Жанр: FPS

Поразительно, но факт: до выхода в свет этой стрелялки от первого лица, произошедшего уже под конец эры PlayStation, на самой попу-

лярной в мире игровой платформе не было выпущено ни одной оригинальной игры этого жанра, которой можно было бы гордиться. Medal of Honor не только смогла заполнить пустоту, но и выйти далеко за рамки статуса «единственной хорошей стрелялки от первого лица для PlayStation». Ее создателям удалось идеально попасть в точку с темой игры (Вторая Мировая война) и достаточно далеко уйти от привычных канонов жанра, чтобы не превратить свое произведение в очередной клон Quake. MoH подкупает своим разнообразием и отлично воссозданной атмосферой оккупированной фашистами Европы 40-х годов прошлого века. Она просто очень интересна, чего, честно говоря, нельзя сказать про десятки подобных игр на PC и других приставках.

12

TOMB RAIDER

Дата выхода: 10 ноября 1996 года (Европа)

Издатель/разработчик: Eidos/Core Design
Жанр: Adventure

Вне всякого сомнения, сегодня достоинства Tomb Raider можно легко оспорить. С момента ее триумфального выхода в свет на рынке появилось огромное количество аналогичных творений, которые, честно говоря, являются не хуже, хотя и не лучше любого из Tomb Raider'ов. Тем не менее, по целому ряду при-



чин стоит выделить именно этот проект из десятка ему подобных. В чем же состоит главная особенность серии, делающая ее такой интересной и привлекательной? Нет, это, конечно, не Лара Крофт. Главное достоинство серии Tomb Raider заключается в том, что в ней разработчикам удалось передать дух приключений. Причем приключений не фантастических, а вполне реальных, которые могли бы случиться с любым из нас, если бы нам повезло. И лучше Eidos этого пока сделать никому не удалось.

11

WipeOut 2097

Дата выхода: 20 октября 1997 года (Европа)

Издатель/разработчик: Psygnosis
Жанр: Racing

Футуристические гонки с применением оружия уже давно вышли из моды. Это понимают сегодня все, и даже разработчики последней серии Wipeout, не захотевшие серьезно отнести к своему проекту. Но в начале жизни PlayStation об этом никто не знал, и не имевшая за своими плечами особого опыта компания Psygnosis подготовила всем настоящий подарок в виде такой гонки. Сегодня, когда все знают, что вложение в это дело не окупятся, никто бы не стал так кропотливо и с большой любовью разрабатывать футуристическую гонку, а сосредоточился бы на клонировании очередной Gran Turismo. Ну да не об этом речь. Wipeout XL – все,



ВЫБОР ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА:

1 Metal Gear Solid



2 Castlevania: SotN



3 Street Fighter Alpha 3



4 Tekken 3



5 Silent Hill



что вы хотите получить от гонки, и даже много больше. Графически она до сих пор способна удивлять, а ее музыкальное сопровождение уже вошло в историю видеоигр. По своему игровому процессу, отточенному до мелочей, ей может позавидовать любой Ridge Racer. Одним словом, настоящий шедевр. Поверьте нам.

10

FINAL FANTASY TACTICS

Дата выхода: 20 июня 1997 года (Япония)

Издатель/разработчик:

Square/Quest

Жанр: Strategy/RPG

FFT безусловно является одной из самых лучших игр для PlayStation - единственное, что мешает поставить ее на первое место, так это тот факт, что принадлежит она к жанру пошаговой стратегии, смешанной с ролевой игрой. И хотя такая комбинация давно уже пользуется популярностью, назвать этот жанр массовым язык не поворачивается. Зато его поклонники не дадут сорвать: Final Fantasy Tactics по-настоящему монументальное произведение, достойное всяческих похвал. Несмотря на то, что ее игровой процесс не обладает никакими революционными качествами, оторваться от него просто невозможно. Как и в большинстве Square'овских проектов, тут важно, как игра преподнесена игроку: если обычная FF поражает своей грандиозностью, то ее тактическое ответвление завораживает своей, ес-



ли так можно выразиться, локальностью и вниманием к деталям. А также добротой, которая пронизывает все произведение от начала до конца. Именно это называется настоящим искусством.

9

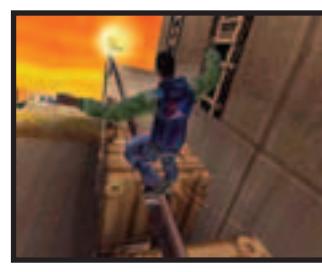
TONY HAWK'S PRO SKATER

Дата выхода: 29 сентября 1999 года (США)

Издатель/разработчик: Activision

Жанр: Sports

Скейтбординг в Америке необычайно популярен, и тот факт, что THPS появилась только под конец жизни PlayStation, немного удивляет. В любом случае, ожидание было оправдано, так как эта игра смогла удовлетворить потребности не только фанатов данного вида спорта, но и умудрилась привлечь к нему внимание людей от него далеких. А все почему? Да потому что сама по себе она просто потрясающая. Создатели не поленились уделить внимание малейшим деталям и разнообразить игру до такой степени, что в нее можно было бы резаться бесконечно. Таким образом, даже не являясь феноменом скейтбординга, любой игрок мог получить колоссальное удовольствие от THPS только лишь благодаря ее игровому процессу. А как вам практическая полная свобода творчества при проведении различных трюков, возможность кататься абсолютно по любым поверхностям. Это, конечно, мелочи - но именно из них и складывается великолепие классной видеоигры.



ВЫБОР МИХАИЛА РАЗУМКИНА:

1 Valkyrie Profile



2 Castlevania: SotN



3 Colin McRae Rally 2.0



4 Soul Reaver



5 Einhander



8

CRASH BANDICOOT: WARPED

Дата выхода: 4 ноября 1998 года (США)

Издатель/разработчик:

SCEI/Naughty Dog

Жанр: Platform

Crash Bandicoot – классическая видеоигра, сделанная по всем канонам жанра платформенной аркады, где вы с трудом найдете хотя бы один недочет. Ее создатели не ставили перед собой задачу перевернуть мир или создать произведение искусства. Вместо этого они взяли за рекомендовавший себя с древних времен жанр, адаптировали его к PlayStation и довели его до совершенства. В результате мы получили практически идеальный продукт, который пусть с неба звезд и не хватает, но зато поражает своим техническим совершенством. Настолько совершенными когда-нибудь станут роботы, которые будут полностью походить на людей и при этом не делать никаких ошибок. Ну а то, что в них не будет души, так это и не важно. Главное, чтобы они свою работу выполняли хорошо, а для души нам останутся обычные люди.

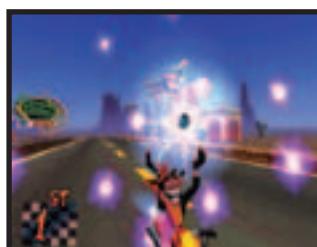
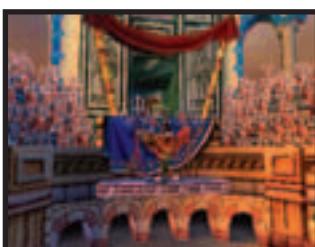
7

VAGRANT STORY

Дата выхода: 2 октября 2000 года (Япония)

Издатель/разработчик: Square

Жанр: Action/RPG



ВЫБОР БОРИСА РОМАНОВА:

1 Metal Gear Solid



2 Final Fantasy Tactics



3 Castlevania: SotN



4 Resident Evil 2



5 Medal of Honor



Немногочисленные скептики считают ее скучной и монотонной, но большинство прошедших Vagrant Story уверены, что перекинули удивительное приключение в одном из самых необычных, наиболее мрачных и стильных миров от Square. Средневековая эстетика отлична сочетается здесь с кинематографичностью постановки, а уникальный, глубочайший боевой процесс – с традиционным для хороший RPG исследовательским азартом. Оружие, инвентарь и список заклинаний удобно настраивается под ваши нужды: количество регулируемых параметров изрядно превышает стандартный набор характеристик персонажей других RPG.

6

ТЕККЕН 3

Дата выхода: 26 марта 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик: Namco

Жанр: Fighting

Пусть за последние годы файтинги превратились из предмета всеобщей любви в предмет увлечения относительно небольшой группы фанатов, третий Tekken до сих пор способен произвести впечатление на любого геймера. Он достаточно проработан, чтобы быстро не надоест, и в нем вы сможете найти кучу героев на любой вкус, чтобы было с кем себя ассоциировать. Самое главное, эта драка способна принести удовольствие практически каждому, благодаря своей доступности и зрелищности. А еще она до сих пор является одной из самых стильных видеоигр всех времен и народов, дизайн которой до сих

пор оказывает огромное воздействие на абсолютное большинство разработчиков. Именно за это мы и любим Tekken. Именно за все это его можно смело ненавидеть.

5

GRAN TURISMO 2

Дата выхода: 11 декабря 1999 года (Япония)

Издатель/разработчик: SCEI/Polyphony Digital

Жанр: Racing

GT2 демонстрирует нам такой же качественный скачок вперед по сравнению с первой GT, каким в свое время стал выход GT, моментально заставивший все остальные гоночные игры выглядеть бледным подобием «настоящего водительского симулятора». 500 лицензированных автомобилей, десятки режимов игры, среди которых соревнования класса gran turismo, тестовые заезды, ралли, первенство «царь горы», и даже гонки малюток Daihatsu Midget. Подкупает приближенная к реальной «физика» поведения машин на трассе, а также тысяча мелочей вроде аутентичного звучания каждого из моторов. Первостатейная игрушка для автолюбителей!

4

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Дата выхода: 20 марта 1997 года (Япония)

Издатель/разработчик: Konami

Жанр: Action/RPG



Странно, что после ошеломительно-го успеха *Symphony of the Night* у критиков весь мир не бросился кле- пать плоские, но одновременно ис- пользующие весь потенциал спец- эффектов приставки аркадки (воз- можно, оказались весьма низкие для такого проекта продажи). Та- же Konami могла без проблем на- клепать еще несколько «Касла- ний», как это происходит сейчас на Game Boy Advance. Однако этого не произошло, и *Castlevania: Symphony of the Night* остается лучшей игрой серии и одной из лучших игр на PlayStation.

Здесь есть все, что нужно нормаль- ному геймеру. Стильный герой со звучным именем Алукард («Драку- ла» наоборот) и классической для японской игры родословной (на по-ловину демон, на половину челове- к), позволяющим ему пользоваться сильными сторонами обеих сто- рон. Немалую роль сыграло и его «ролевое» развитие со стандартной прокачкой уровней, многочислен- ным инвентарем и мучительным про-цессом экипировки («этот меч мощнее, а этот красивее и дает до-полнительные умения»). Поистине гениально решение с «зеркальным» замком и возможностью развития слуг Алукарда – Familiars. Да и само построение уровней выше всяких похвал. Конечно, помочиться при- дется, заветная цифра в 208 с не- большим процентом посещения всех комнат еще долго будет сниться многим прошедшим *Symphony of the Night* до конца.

Но больше всего *Castlevania* притягивает своей визуальной красотой и му-

зыкальным сопровождением. Игра красива настолько, насколько вообще может позволить PlayStation. Главная особенность — повсеместное исполь- зование прозрачных спецэффектов, позволивших сделать шлейфы от взмахов меча, огонь, многочисленные водопады, да и самих монстров, про-тивников Алукарда, такими сказочно-настоящими.

3

RESIDENT EVIL 2

Дата выхода: 21 января 1998 года (США)

Издатель/разработчик: Capcom

Жанр: Action/Adventure

Resident Evil 2 – одна из главных игр за всю историю PlayStation. Изначально задуманный как простое продолжение успешной первой части, этот проект так и не был выпущен в своей первоначальной форме (поговарива-ют, что в Capcom до сих пор хранят- ся код этой игры, которую фанаты успели прозвать *Resident Evil 1.5*). И слава Богу! Благодаря тому, что вы-ход *Resident Evil 2* был отложен на год, в результате мы получили игру, ставшую настоящей классикой жанра action/adventure. Или survival horror, по версии самих создателей этого проекта.

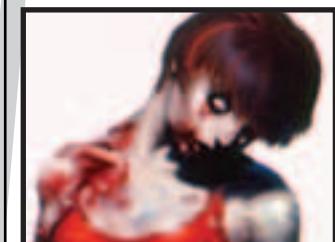
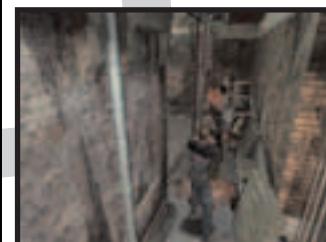
Так что же такого замечательного есть во второй серии *Resident Evil*? Почему мы решили назвать ее одним из самых лучших продуктов для PlayStation? Настоящим фанатам се-риала, который сейчас, к сожалению, практически в полном составе поки-

нул приставки от Sony, чтобы возро- диться на GameCube, объяснять ниче- го не надо. Они и без нас вам рас- скажут, насколько атмосферной, страшной, интересной, продуманной и красивой была эта игра. И пусть она не была совершенной, количест- во ее положительных черт с легкос- тью затмевало все недостатки.

В чем же причина успеха «Рези-ден-ту» и нашей к нему любви? Навер-ное, в том, что с его помощью мы могли полностью погрузиться в мир классического фильма ужасов.

Только в «Резиденте» мы могли по- чувствовать себя в такой опасности, в которой в реальной жизни мы практически никогда не находимся. Именно в этой игре мы могли про-верить себя на смелость и выносли- вость, не опасаясь за последствия (это ведь всего лишь игра). И именно в этой игре мы могли пережить все те нереальные ужасы, которые нам иногда показывают по телеви- зору в фильмах про восставших мертвецов.

А еще *Resident Evil 2* является по-на-стоящему честной игрой, сделанной не под диктовку начальников отдела по маркетингу, а от всей души. Не-смотря на все происходящее в ней кошмары, как страшные, так и смеш- ные (смотря как на них посмотреть), она несет в себе огромный положи- тельный заряд. Да причем такой, что после ее прохождения испытываешь настолько сильное воодушевление, что хочется снова пройти ее с начала и до конца, не взирая ни на какие трудности. А такое чувство, согласи- тесь, способны вызвать только самые лучшие игры в мире.



ВЫБОР ЛЕОНАРДЫ Ф.:

1 Resident Evil 2



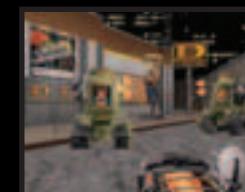
2 Final Fantasy VII



3 Syphon Filter



4 Duke Nukem 3D



5 Tomb Raider 2



2

FINAL FANTASY VII

Дата выхода: 31 января 1997 года (Япония)

Издатель/разработчик: Square

Жанр: RPG

Final Fantasy – больше чем игра. Эта икона, на которую можно молиться каждому любителю видеоигр, что, собственно говоря, многие и делают. Седьмая же часть сериала, даже со всеми своими недоработками, вызванными стремлением Square выпустить ее как можно скорее, по праву считается одним из самых значительных достижений игровой индустрии за всю свою историю. Именно она подняла планку качества в жанре японской ролевой игры на неведомую доселе высоту. И именно с момента ее выхода в свет к финансированию игровых проектов начали относиться так же серьезно, как к финансированию производства голливудских блокбастеров.

Но точно так же, как и большинство высокобюджетных фильмов, собирающих по всему миру много-миллионные кассы, седьмая Final Fantasy по своей сути не является величайшим произведением искусства. Это настоящий коммерческий суперпроект, который создан для того, чтобы нас развлекать, а не заставлять задуматься над смыслом жизни. При всем при этом, последняя тема, как ни странно, присутствует в седьмой Final Fantasy в огромном количестве, хотя ее рас-



крытие вызывает скорее улыбку, нежели восхищение. В том-то и сила этой игры, что она, не пускаясь в заумные рассуждения (как те же Metal Gear или Xenogears), дает нам пищу как для глаз, так и для ума. Причем делает она это в предельно доступной форме, понятной даже ребенку.

Какой бы попсовой не была седьмая Final Fantasy, по своей грандиозности и эмоциональному накалу этой игре, пожалуй, на PlayStation просто нет равных. Пусть некоторые другие игрушки и рассказывают более умную историю, а в некоторых играх нас ждет более продуманный и отточенный игровой процесс, воспринимаем мы любой проект как единое целое, а не как сумму его элементов. FFVII, в свою очередь, как никакая другая игра подпадает под это правило. Законы математики на нее не действуют, и в целом она имеет гораздо большую ценность, чем просто сумма всех ее составляющих. Ну а про то, что именно эта RPG установила современные законы жанра, мы, кажется, уже не раз отмечали.

1

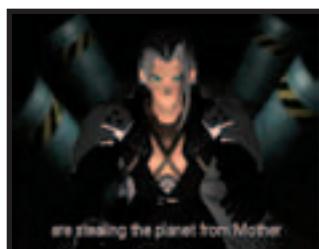
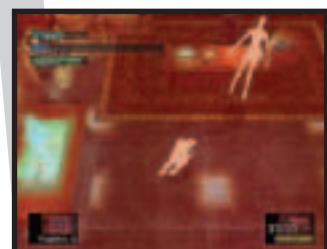
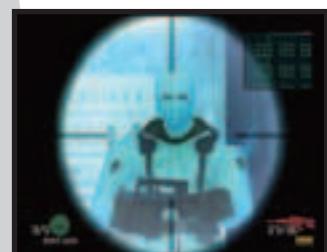
METAL GEAR SOLID

Дата выхода: 3 сентября 1998 года (Япония)

Издатель/разработчик: Konami/KCET

Жанр: Action/Adventure

Хитроумный Хидэо Кодзима и подконтрольная ему команда Konami Computer Entertainment Tokyo не зря



ВЫБОР АЛЕКСЕЯ «ХАППОСАЯ» КОВАЛЕВА:

1 Xenogears



2 Lunar: SSSC



3 Metal Gear Solid



4 Grandia



5 Street Fighter Alpha 3

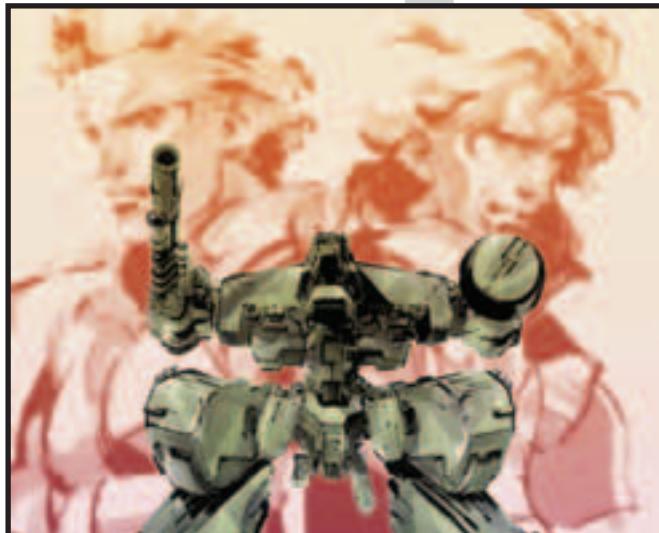


подогревали интерес прессы к своему творению на протяжении нескольких крупнейших игровых выставок кряду: выйдя в 1998 году, MGS не только оправдала все без исключения возглавившиеся на нее ожидания, но попросту стала одной из лучших видеоигр не только на PlayStation, но вообще в истории.

Следуя примеру коллег из Capcom и Sega, PR-отдел Konami даже придумал специально для MGS определение особого игрового поджанра: Tactical Espionage Action. Приключенческий боевик и симулятор диверсанта-невидимки, высокобюджетный блокбастер и жемчужина стиля арт-хауса, специфичная азиатская комедия и политический триллер, мистическая притча и антиимпидитский протест – все слилось воедино в этой игре. Несмотря на серьезность излагаемых идей и высокопарность декларируемых выводов, MGS в первую очередь – блестящая, идеально отлаженная игра с тонко выверенным, сбалансированным геймплеем, а потом уже все вышеперечисленное. Сюжет здесь выполняет роль роскошной оболочки, обволакивающей увлекатель-

шквальной перестрелкой спокойно можно было делать отдельную игру. Неизменный разброс мнений относительно самой-самой сцены игры говорит в пользу того, что коллектив сценаристов, постановщиков, художников, программистов, музыкантов, звукорежиссеров и актеров озвучки выложился на полную, что каждый из многочисленных соавторов Кодзими вложил в работу частичку своей души. Именно такой и должна быть игра года, игра пятилетки, наконец – лучшая игра на платформе: многослойной, но не сложной в восприятии; бешено красивой, но не ставящей визуальное великолепие самоцелью; формирующей мировоззрение, но при этом не насильтственно-поучительной.

Согласитесь, такая игра достойна права называться произведением искусства и заслуживает всеобщего уважения. Metal Gear Solid – редкий случай, когда продукт превозносят все: и игроки, и критики, и даже кинематографисты, чье одобрение особенно приятно создателю Солида Снейка (братья Вачовски, авторы эпохальной «Ма-



ную, отшлифованную до совершенства игровую механику. Если спросить десятых геймеров, прошедших MGS от начала до конца, какая из сцен запомнилась им больше всего, вполне можно получить десять совершенно разных ответов. Кто-то расскажет, что был потрясен смертью одной из героинь, кто-то взахлеб будет говорить о поединках с гигантскими роботами, кто-то вспомнит проникновенные речи главного злодея, а кто-то скажет, что из гонок на джипах со

штатом, не скрывают, что они без ума от творения Кодзими). Более того, нам кажется, что прямой сиквел – Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty на PS2 – местами проигрывает оригинальной игре, по крайней мере в области логики развития сценария и обоснованности тех или иных сюжетных событий. Остается с чистой совестью рекомендовать MGS каждому обладателю PlayStation – эта игра так многосторонна, что, кажется, любой найдет здесь что-то для себя.

END

Виндсерфинг: мокро и ветрено – самый красивый водный спорт

Как продать себя целиком на запчасти: не пытайся повторить это дома

Драгс оверлоад: приказано выжить – как откачать от передозировки приятеля

Багги в Москве – по уши в грязище

Футбольные хулиганы: хулиганизм и его концепции

Карта женских вузов Москвы – срочно бежим клеить теток!

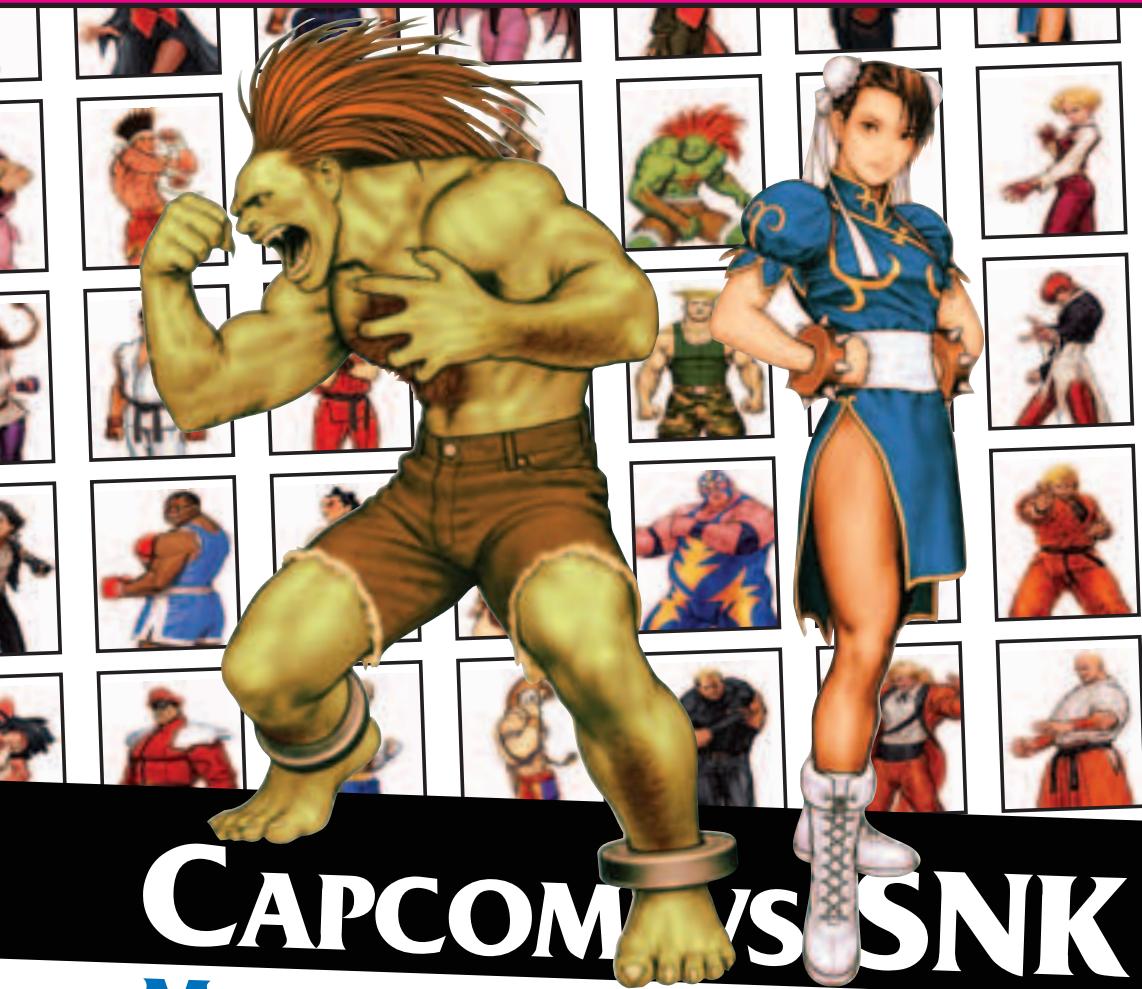
Автостоп: едем в Венгрию

Панки: мы просто так пахнем!

Хай-тек проги: легальные драгсы, или измени свое сознание!

И все остальное, что просто необходимо знать и уметь реальномучулу.

(game)land



CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO

Жанр: fighting

Издатель/Разработчик:

Capcom/Playmore

Количество игроков: 1-2

Альтернатива: Street Fighter Alpha 3



Как мы уже замечали в свое время, Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro полностью базируется на Dreamcast-варианте себя самой. Но, ясное дело, со значительной поправкой на возможности PS one. Тут нас подстерегает главная засада. Дело в том, что наша расчудесная приставка

достаточно плохо справляется с двухмерной графикой. Если помните, по этому показателю она проигрывала Sega Saturn, у которой как раз с плоскими спрайтами все обстояло отлично. Помнится, владельцы PlayStation убивались, сравнивая, как выглядит Street Fighter Alpha (или Darkstalkers) на консолях от Sony и от Sega. Так что удивляться не стоит, наблюдая весьма средненькую картинку и относительно небольшое количество кадров анимации. В принципе, страшного во всем этом нет, хотя мы имели удовольствие лицезреть оригинал. Никакой реакции отторжения нет и быть не может, но графическое оформление далеко от идеала, факт. Впрочем, из PS one разработчики вы-

жимают чуть ли не все соки – на большее рассчитывать не приходится. Самая же большая подстава – непомерно долгое время загрузок. Страшно, жестоко и абсолютно негуманно. Игра не упускает возможности лишний раз вывести на экран надпись Now Loading и пуститься по этому поводу в продолжительные раздумья, съедающие просто невероятное количество времени. Сказать, что это раздражает – значит ничего не сказать. Когда вы полминуты глядите на упомянутую выше надпись еще до выбора режима, скучаете перед выбором персонажа, мучаетесь, когда же вам наконец дадут отмашку о начале боя и беситесь, созерцая «лоадинги» между раундов – это, знаете ли, сов-

Мы ошибались, когда говорили, что Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro будет последним файтингом для PS one. Злобные существа из Bandai анонсировали брутальный симулятор зу-ботычин по культовой манге/аниме «X» и похоже, что именно он станет последним представителем жанра на умирающей консоли. Но, как бы то ни было, в Европе этот магический файтинг не появится, а потому для нас капкомовская забава все-таки станет реально самой распоследней.

сем не смешно. Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro спасает то, что она, в сущности, стоит всех этих небольших регулярных неудобств. Игра традиционна чуть ли не до безумия, а значит, люди, не переваривающие стиль Street Fighter, могут особенно не беспокоиться. Ничего принципиально нового искать в Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro не стоит. Все весьма стандартно, но мы нового никогда от подобных продуктов не ждали. Главное во всей этой свистопляске это, во-первых, сам факт выхода подобной игры на PS one, а во-вторых – возможности, которые предоставляет нам данный продукт. О пункте номер два мы распространялись еще в пре-



Ничего принципиально нового искать в Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro не стоит.



Встреча двух боссов – из Street Fighter и King of Fighters – зрелище не для слабонервных.



Стильно сделанный интерфейс выбора персонажей создает иллюзию бесконечного ряда.



Colour Edit Mode

Режим, позволяющий редактировать цвет костюмов и кожи персонажей - это, конечно, не *hours of fun*, но покривляться можно от души. Сделать что-то по-настоящему толковое у вас вряд ли получится, в любом случае. Просто подогнать цвета или сотворить уродливого пикселизованного монстра – всегда пожалуста. Ни о каких «я сейчас нарисую яку у него на кимоно» речь в Colour Edit Mode не идет. Наворотов практически никаких, но с тем, чтобы слепить Кену черную одежду и вытравить волосы до молочной белизны, проблем не возникает. Благо интерфейс в данном режиме прост до безобразия и не вызовет проблем даже у пятилетних детей.



Этот режим позволяет буквально до неузнаваемости преобразить любого из персонажей.

вью, да и из названия игрушки, в принципе, все становится ясно. На всякий случай, повторимся еще раз, вы уж извините. По большому счету, подобного рода продукты – мечта хардкорного фаната файтингов. Но не в смысле каких-то заблоченных геймплейных примочек, а в основном из-за набора персонажей. Разделены они на два лагеря: Capcom и SNK. Основу первого преимущественно составляют бойцы из Street Fighter, но присутствует и, скажем, Morrigan из Darkstalkers. Удивительно, но, выпустив тогда еще первую часть Capcom vs SNK, разработчики поспешили на захвачивание в игру многих капкомовских героев, вовсю махавших конечностями в Marvel vs Capcom. Конечно, я не призываю так сразу брать и утрамбовывать в более-менее приемлемый фай-

А теперь запускаем созданного монстра в дело. Судя по всему, получается у него неплохо.

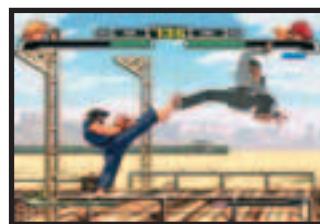
тинг комичного Mega Man, но ведь и без него хороших персонажей хватает. А Capcom вместо этого предпочитает радовать нас молодцами вроде Dan, который и не особенно-то нужен. Да из того же Street Fighter можно было подцепить великолепных бойцов. А то, например, «новое поколение» из Street Fighter III у нас вообще никак не представлено. К отряду SNK претензий никаких нет. Возможно, из-за того, что лично я никогда особенно не проникался произведениями данного культового разработчика. Конечно, дополнительные герои из *Samurai Shodown*, может, и не помешали бы – нам приходится обходиться только *Nakoruru*. Да и отсутствие Andy Bogard и еще ряда персонажей *Fatal Fury* все-таки способно навести любителей файтингов на не самые хорошие размышления.

Игровой процесс – натурнейший Street Fighter (из которого SNK, кстати, по жизни и заимствовала все подряд). Единственное, что примечательно, это возможность выбора Capcom Groove или SNK Groove, то есть линейки суперуровней: трехступенчатой капкомовской или же перекочевавшей из King of Fighters. Какое-нибудь, а разнообразие.

Основной же изюминкой Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro являются командные бои, к которым нас привила в свое время все та же Capcom с ее VS-играми, и упомянутый в предыдущем абзаце сериал King of Fighters. Подбор бойцов строится по шкале рейтингов, установленных разработчиком. Изначально предполага-

ется, что ряд персонажей относительно немощны, и из четырех доступных «командных слов» занимают только один. Есть и более серьезные герои, заполняющие собой два или сразу три или четыре слота. Система, надо сказать, спорная, но не лишенная смысла. Интересно, что в Versus Mode количество занимаемого персонажами места можно выбирать произвольно. При этом ряд параметров регулируется автоматически. Например, если один из игроков возьмет, предположим, четырех однослотных Кенов, а другой – только одного четырехслотного, то более «жирный» (но единственный в команде) герой будет значительно сильнее. Судя по проведенной нами проверке – раза эдак в три. А это не шутки. Подобный подход, кстати, добавляет в режим для двух игроков дополнительный стратегический элемент, а это не может не радовать. Вообще в Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro есть несколь-

Каждого из персонажей (даже секретных) можно лицезреть в двух исполнениях: Capcom и SNK.



...в Versus Mode количество занимаемого героями места можно выбирать произвольно.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Прекрасный классический 2D-файтинг с кучей персонажей и традиционным игровым процессом. Главное, для чего все это задумывалось, – возможность столкнуть лбами персонажей Capcom и SNK. И этого достаточно для привлечения фанатов! Что огорчает в версии игры для PS one - как обычно, не самая впечатляющая двухмерная графика, а также неприлично долгое время загрузки.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Прекрасный подарок всем владельцам PS one. Немного раздражает упрощенность анимации, но согласитесь, это мелочи...



Рыже-зеленый кошмар Бланка, как обычно, великолепно противостоит воздушным атакам.

ко небесполезных добавочных режимчиков, способных хоть немного, но повеселить (понятно, что в подобных играх ценится в первую очередь Versus). В прицел нашего внимания тут сразу же попадает Colour Edit Mode, но о нем вы узнаете из отдельной врезки. Еще есть Price Mode, позволяющий открывать различные бонусы (арт, персонажей) путем их «покупки» за versus points, и увлекательный Pair Match Mode.

В целом, Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro не производит такого впечатления, как различные инкарнации Street Fighter Alpha, но все равно это очень хороший фанатский файтинг, относительно неплохо портированный на престарелую приставку.

Александр Щербаков

COVER STORY

CAPCOM

SAKURA

Первое появление: Street Fighter Alpha 2

SPECIAL MOVES

Hadosho: D, DF, F + P
Shouken: F, D, DF + P
Shunpukyaku: D, DB, B + K (в воздухе)
Shunpu Renkyaku: D, DB, B + K (в воздухе)
Sakura Drop: F, D, DF + K, P (до 3 раз)

SUPER COMBOS

Shinku Hadoken: D, DF, F, D, DF + P
Shouken: D, DF, F, D, DF + K
Haru Ichiban: D, DB, B, D, DB, B + K

CAMMY

Первое появление: Super Street Fighter II: The New Challengers

SPECIAL MOVES

Spiral Arrow: D, DF, F + K
Cannon Spike: F, D, DF + K
Spin Knuckle: F, DF, D, DB, B + P
Hooligan Combination: DB, D, DF, F, UF + P (в воздухе)
Cannon Strike: D, DB, B + K (в воздухе) или K после Hooligan Combination

SUPER COMBOS

Spin Drive Smasher: D, DF, F, D, DF + K
Reverse Shaft Breaker: D, DB, B, D, DB, B + K (нажимать быстро)

DHALSIM

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Yoga Fire: D, DF, F + P
Yoga Flame: F, DF, D, DB, B + P
Yoga Blast: F, DF, D, DB, B + K
Yoga Teleport: F, D, DF (или B, D, DB) + PPP (или KKK)

SUPER COMBOS

Yoga Stream: D, DF, F, D, DF, F + P
Yoga Volcano: D, DF, F, D, DF, F + K

BLANKA

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Electric Thunder: P (нажимать быстро)
Rolling Attack: B (зажать), F + P
Back Step Rolling: B (зажать), F + K
Vertical Rolling: D (зажать), U + K

SUPER COMBOS

Direct Lightning: B (зажать), F, B, F + P
Ground Shave Rolling: B (зажать), F, B, F + K (зажать)
Shout of Earth: DB (зажать), DF, DB, UF + P (нажимать быстро)

RYU

Первое появление: Street Fighter

SPECIAL MOVES

Hadoken: D, DF, F + P
Shoryuken: F, D, DF + P
Tatsumaki Senpukyaku: D, DB, B + K

(МОЖНО В ВОЗДУХЕ)

Shakunetsu Hadoken: F, DF, D, DB, B + P

SUPER COMBOS

Shinku Hadoken: D, DF, F, D, DF, F + P
Shinku Tatsumaki Senpukyaku: D, DB, B, D, DB, B + K
Shin Shoryuken: D, DF, F, D, DF, F + K (LV3 & MAX)

KEN

Первое появление: Street Fighter

SPECIAL MOVES

Hadoken: D, DF, F + P
Shoryuken: F, D, DF + P
Tatsumaki Senpukyaku: D, DB, B + K (МОЖНО В ВОЗДУХЕ)
Front Rolling Move: D, DB, B + P
RyuSenkyaku: F, D, DF + K

SUPER COMBOS

Shouryu Reppa: D, DF, F, D, DF, F + P
Shinryuken: D, DF, F, D, DF, F + K (нажимать быстро)
Shippu Jinrai Kyaku: D, DB, B, D, DB, B + K (LV3 & MAX)

CHUN-LI

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Kikoken: B, DB, D, DF, F + P
Hoyokusen: D, DF, F, D, DF, F + K

SUPER COMBOS

Kikoshou: D, DF, F, D, DF, F + P

Hoyokusen: D, DF, F, D, DF, F + K

GUILE

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Sonic Boom: B (зажать), F + P
Somersault Kick: D (ЗАЖАТЬ), U + K

SUPER COMBOS

Total Wipeout: B (зажать), F, B, F + K
Somersault Strike: DB (зажать), DF, DB, UF + K
Sonic Hurricane: B (зажать), F, B, F + P (LV3 & MAX)

ZANGIEF

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Double Lariat: PPP
Vanishing Flat: F, D, DF + P
Screw Pile Driver: 360° + P
Atomic Suplex: 360° + K (рядом с противником)

SUPER COMBOS

Final Atomic Buster: 360° (два раза) + P
Aerial Russian Slam: D, DF, F, D, DF + K

E. HONDA

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Hundred Hand Slap: P нажимать быстро
Sumo Head Butt: B (зажать), F + P
Sumo Smash: D (зажать), U + K
Oicho Throw: 360° + P

SUPER COMBOS

Oni Muso: B (зажать), F, B, F + P
Orochi Crush: 360° (два раза) + P (LV3 & MAX)

BALROG

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Dash Straight: B (зажать), F + P
Dash Uppercut: B (зажать), F + K
Dash Ground Straight: B (зажать), DF + P
Turn Punch: PPP или KKK (зажать и отпустить)
Buffalo Headbutt: D (зажать), U + P

SUPER COMBOS

Crazy Buffalo: B (зажать), F, B, F + P
Gigaton Blow: B (зажать), F, B, F + K (LV3 & MAX)

VEGA

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Rolling Crystal Flash: B (зажать), F + P
Sky High Claw: D (зажать), U + P
Wall Leap: D (зажать), U + K

SUPER COMBOS

Flying Barcelona Special: DB (зажать)
DF, DB, U + K, P

Rolling Izuna Drop: DB (зажать) DF, DB, U + K, любое направление (кроме U) + P (рядом с противником)

Scarlet Mirage: B (зажать), F, B, F + K

Red Impact: B (зажать), F, B, F + P (LV3 & MAX)

SAGAT

Первое появление: Street Fighter

SPECIAL MOVES

Tiger Shot: D, DF, F + P
Ground Tiger Shot: D, DF, F + K
Tiger Crush: F, D, DF + K
Tiger Uppercut: F, D, DF + P

SUPER COMBOS

Tiger Cannon: D, DF, F, D, DF, F + P

Ground Tiger Cannon: D, DB, B, D, DB, B + P

Tiger Genocide: D, DF, F, D, DF, F + K

Tiger Raid: D, DB, B, D, DB, B + K

M. BISON

Первое появление: Street Fighter II: The World Warriors

SPECIAL MOVES

Psycho Vanish: F, D, DF + P

Psycho Crusher: B (зажать), F + P

Double Knee Press: B (зажать), F + K

Head Press: D (зажать), U + K

Devil Reverse: D (зажать), U + P, P

Bison Warp: F, D, DF (или B, DB, D) + PPP (или KKK)

BENIMARU

Первое появление: The King of Fighters '94

SPECIAL MOVES

Lightning Fist: D, DF, F + P

Iaido Kick: D, DF, F + K

Super Lightning Kick: D, DF, F + K

Shinku Katategoma: F, DF, D, DB, B + K (KKK для прекращения)

Benimaru Corridor Crunch: F, DF, D, DB, B, F + P

SUPER COMBOS

Blast Flash: D, DF, F, D, DF, F + P

Discharge Spark: D, DF, F, D, DF, F + K

Elec-Trigger: F, DF, D, DB, B (два раза) + P

SUPER COMBOS

Knee Press Nightmare: B (зажать), F, B, F + K

Mega Psycho Crusher: B (зажать), F, B, F + P

SNK

KING

Первое появление: Art of Fighting

SPECIAL MOVES

Venom Strike: D, DF, F, F + K

Double Strike: D, DF, F, D, DF, F + K

Surprise Rose: F, D, DF + K

Trap Shot: B, D, DB + K

Tornado Kick: F, DF, D, DB, B + K

SUPER COMBOS

Illusion Dance: D, DF, F, F, DF, D, DB, B + K

Silent Flash: D, DB, B, D, DB, B + K

VICE

Первое появление: The King of Fighters '95

SPECIAL MOVES

Nail Bomb: B, DB, D, DF, F + P

Gore Fest: F, DF, D, DB, B, F + P

Da Cide: B, DB, D, DF + K

Outrage: D, DB, B + K

Rave Fest: D, DB, B + K (в воздухе)

Mayhem: D, DB, B + P

SUPER COMBOS

Withering Force: D, DF, F, D, DF, F + P

Negative Gain: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + K

YURI

Первое появление: Art of Fighting

SPECIAL MOVES

Tiger Flame Punch: D, DF, F + P

Yuri Super Uppercut: F, D, DF + P

Raiohken: D, DF, F + K

Saiba: D, DB, B + P

One Hundred Slaps: D, DF, F, DB, B + K

SUPER COMBOS

Haoh Shokken: F, B, DB, D, DF, F + P

Scalding Storm Blast: D, DF, F, D, DF + P

Flying Phoenix Kick: D, DF, F, DF, D, DB, B + K

BENIMARU

Первое появление: The King of Fighters '94

SPECIAL MOVES

Lightning Fist: D, DF, F + P

Iaido Kick: D, DF, F + K

Super Lightning Kick: D, DF, F + K

Shinku Katategoma: F, DF, D, DB, B + K (KKK для прекращения)

Benimaru Corridor Crunch: F, DF, D, DB, B, F + P

SUPER COMBOS

Blast Flash: D, DF, F, D, DF, F + P

Discharge Spark: D, DF, F, D, DF, F + K

Elec-Trigger: F, DF, D, DB, B (два раза) + P

CAMMY

VICE

EVIL RYU

MORRIGAN

MAI

AKUMA

CHUN-LI

DAN

JOE

YURI

RYU

SAKURA

DHALSIM

BLANKA

BENIMARU

KING

KEN

MAD IORI

COVER STORY

KYO

Первое появление:
The King of Fighters '94

SPECIAL MOVES

Fire Ball: F, D, DF + P
Crescent Slash: F, DF, D, DB, B + K
R.E.D. Kick: B, D, DB + K
Wicked Chew: D, DF, F + P

SUPER COMBOS

Serpent Wave: D, DB, B, B, DB, D, DF, F + P (зажать P)
Final Showdown: D, DF, F, D, DF, F + P

IORI

Первое появление:
The King of Fighters '95

SPECIAL MOVES

Dark Thrust: D, DF, F + P
Fire Ball: F, D, DF + P
Deadly Flower: D, DB, B + P (до 3 раз)
Dark Crescent Slice: F, DF, D, DB, B + K
Dust Gale: F, DF, D, DB, B, F + P

SUPER COMBOS

One-For-The-Road Blast: D, DB, B, B, DB, D, DF, F + P (зажать P)
Maiden Masher: D, DF, F, F, DF, D, DB, B + P

MAI

Первое появление:
Fatal Fury 2

SPECIAL MOVES

Kachsen: D, DF, F + P
Sun Fire Samba: D (зажать) U + K
Ryuuenbu: D, DB, B + P
Deadly Ninja Bees: B, DB, D, DF, F + K

SUPER COMBOS

Super Deadly Ninja Bees: D, DB, B, B, DB, D, DF, F + K
Swan's Fandango: D, DB, B, B, DB, D, DF, F + P
Crimson Firebird Diver: D, DB, B, D, DB, B + P (в воздухе)

TERRY

Первое появление:
Fatal Fury

SPECIAL MOVES

Power Wave: D, DF, F + P
Burning Knuckle: D, DB, B + P
Crack Shot: D, DB, B + K
Rising Tackle: D (зажать), U + P

SUPER COMBOS

Power Geyser: D, DB, B, DB, F + P
Buster Wolf: D, DF, F, D, DF, F + K

RYO

Первое появление:
Art of Fighting

SPECIAL MOVES

Tiger Flame Punch: D, DF, F + P
Koho: F, D, DF + P
Lightning Legs Knockout Kick: DB (зажать), F + K
Zanretsukan: F, B, F + P
Kykugen Kick Dance: F, DF, D, DB, B + P

SUPER COMBOS

Haou Shokken: F, B, DB, D, DF, F + P
Ryuko Ranbu: D, DF, F, DF, D, DB, B + P
Tenchi Haohken: D, DF, F, D, DF, F + P (LV3 & MAX)

KIM

Первое появление: Fatal Fury 2

SPECIAL MOVES

Crescent Moon Slice: D, DB, B + K
Flying Kick: D, DF, F + K (в воздухе)
Flying Slice: D (зажать), U + K

SUPER COMBOS

Phoenix Flattener: D, DB, B, DB, F + K
Super Phoenix Kick: D, DF, F, F, DF, D, DB, B + K (в воздухе)

RAIDEN

Первое появление: Fatal Fury

SPECIAL MOVES

Giant Bomb: B (зажать), F + P
Poison Spray: F, DF, D, DB, B, F + P
Super Drop Kick: KKK (зажать и отпустить)
Thunder Crush Bomb (throw): 360° + K
Raiden Combination Body Blow: B, D, DB + P

SUPER COMBOS

Destruction Drop: 360° (два раза) + K
Flame Breath: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + P

Crazy Train: D, DF, F, D, DF, F + P

YAMAZAKI

Первое появление: Fatal Fury 3: Road to the Final Victory

SPECIAL MOVES

Hydra's Judgement: F, D, DF + P
Serpent Slash Upper: D, DB, B + LP (зажать LP)
Serpent Slash Middle: D, DB, B + HP (зажать HP)
Serpent Slash Lower: D, DB, B + LK (зажать LK)
Taunt & Counter: B, DB, D, DF, F + K
Double Return: D, DF, F + P
Poison Tentacles: B, D, DB + P (зажать)
Flight of Tempering: F, D, DF + K

SUPER COMBOS

Guillotine: F, B, DB, D, DF + P
Drill: 360° + P (нажимать быстро)

RUGAL

Первое появление:
The King of Fighters '94

SPECIAL MOVES

Wind Slice: D, DF, F + P
Kaiser Wave: F, B, DB, D, DF, F + P (зажать)
Super Press: F, DF, D, DB, B + P
Dark Barrier: B, DB, D, DF, F + K
Destroyer Cutter: F, D, DF + K
Air Dark Smash: D, DF, F + P (в воздухе)

SUPER COMBOS

Gigantic Pressure: D, DF, F, F, DF, D, DB, B + P
Total Annihilation: D, DF, F, D, DF, F + P (можно в воздухе)

GEESE

Первое появление:
Fatal Fury

SPECIAL MOVES

Wind Slice: D, DF, F + LP
Double Wind Slice: D, DF, F + HP
Gale Slash: D, DB, B + P (в воздухе)
Upper Body Blow: F, DF, D, DB, B + LP
Middle Body Blow: F, DF, D, DB, B + HP
Lower Body Blow: F, DF, D, DB, B + LK
Evil Shadow Smasher: F, DF, D, DB, B + K

SUPER COMBOS

Raising Storm: DB, F, DF, D, DB, B, DF + P

NAKORURU

Первое появление:
Samurai Shodown

SPECIAL MOVES

Annu Mutsube: B, DB, D + P
Lela Mutsube: D, DF, F + P
Kamui Limse: B, D, DB + P
Mamahaha Grab: D, DB, B + K
Kamui Mutsube: D, DB, B + P

SUPER COMBOS

Shichi Kapu Kamui Ilusika: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + K
Eelsi Kamui Limse: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + K
Shikikolo Kamui Nomi: D, DF, F, D, DF, F + K (KKK для отказа)(LV3 & MAX)

EVIL RYU

Первое появление:
Street Fighter Alpha 2

SPECIAL MOVES

Hadoken: D, DF, F + P
Shoryuken: F, D, DF + P
Tatsumaki Senpukyaku: D, DB, B + K (МОЖНО в воздухе)
Ashura Senku: F, D, DF или B, D, DB + PPP (KKK)

SUPER COMBOS

Shinku Hadoken: D, DF, F, D, DF, F + P
Messatsu Gou Shouryu: D, DF, F, D, DF + P
Shungokusatsu: LP, LP, F, LK, HP (LV3 & MAX)

MAD IORI

Первое появление:
The King of Fighters '97

SPECIAL MOVES

Dark Thrust: D, DF, F + P
Fire Ball: F, D, DF + P
Deadly Flower: D, DB, B + P (до 3 раз)
Dark Crescent Slice: F, DF, D, DB, B + K

SUPER COMBOS

Fire Wave: D, DF, F, D, DF + P (зажать)
Maiden Masher: D, DF, F, F, DF, D, DB, B + P

AKUMA

Первое появление:
Super Street Fighter II Turbo

SPECIAL MOVES

Gou Haoken: D, DF, F + P (можно в воздухе)

Gou Shoryuken: F, D, DF + P
Tatsumaki Zankukyaku: D, DB, B + K (МОЖНО в воздухе)

Hyakkishi: F, D, DF + K, P (или K)

SUPER COMBOS

Messatsu Gou Hadou: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + P
Messatsu Gou Shouryu: D, DF, F, D, DF + P
Tenma Gou Zankuu: D, DF, F, D, DF, F + P (в воздухе)

Shungokusatsu: LP, LP, F, LK, HP (LV3 &

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

D – вниз;
U – вверх;
F – вперед (вправо);
B – назад (влево);
DB – вниз-назад;
DF – вниз-вперед



KYO



BALROG



E. HONDA



ZANGIEF



RAIDEN



KIM



RYO



GUILE



TERRY



NAKORURU



M. BISON



SAGAT



VEGA



YAMAZAKI



RUGAL



GEESE



IORI

Metal Slug X

То ли из-за катастрофически малого объема оперативки, то ли из-за патологического нежелания разработчиков заниматься «плоскими» проектами в эру 3D-технологий, за всю богатую историю PlayStation для нее было выпущено всего два действительно достойных экшна с практически полным пренебрежением к полигонам...

Издатель/Разработчик:
Virgin Interactive/SNK

Жанр: Shooter

Количество игроков: 1-2

Альтернатива: Mega Man, Wild 9



Пальма первенства, бесспорно, принадлежит бессмертному творению Konami — Castlevania: Symphony of the Night, где несколько трехмерных объектов все же использовалось. Но сегодня у нас речь пойдет совсем не о создательнице MGS и Contra, а о другой многострадальной приверженице анимированных спрайтов — погибшей, воскресшей и проданной корейцам SNK. Именно ее перу принадлежит вторая «плоская» прыгака-стрелялка — бесшабашный Metal Slug.

Игра, выпущенная в середине девяностых на игровых автоматах, была просто великолепна. Нехитрый, но в то же время затягивающий игровой процесс, масса секретов на уровнях, заставляющих играть снова и снова, традиционные для SNK качественные картинка и анимация, плюс изрядная толика юмора — все это сделали Metal Slug настоящим хитом. Не заставил себя долго ждать и порт для PlayStation. К сожалению, оригинальная игра так и не была локализована для англоязычных стран, такая ситуация продолжалась до 21 века: лишь в прошлом году компания Agetec наконец-то издала Metal Slug X (улучшенный вариант второй



Если сожрать достаточно пищевых бонусов, то ваш герой превратится в могучего Mr Big.



Иногда спасенный может встать на вашу сторону и атаковать врагов (!) файерболами.

части игры, вышедшей в аркадах в 1999 году) в США. Старому свету пришлось ждать и того дольше. Лишь этим летом объединенная Европа увидит шедевр уже мертвой компании, не было бы поздно... Чем же так привлекательна эта чудесная Metal Slug, которую многие поклонники до сих пор считают чуть ли не самым лучшим шутером всех времен и народов? Начнем с графи-



Символы на технике врагов до жути напоминают лого журнала «Хулиган». Интересно, есть ли связь?



ки. Подумайте, насколько привлекательно может выглядеть спрайтовая аркада разработки 1999 года? Правильно, вопрос весьма спорен. Для законченных фанатов — это шедевр во всех отношениях. Но у столкнувшихся с игрой в первый раз, она может вызвать прямо противоположную реакцию. Тем не менее, графика не отталкивает, и в целом все выглядит по крайней мере прилично.



Один из самых сложных уровней. Солдаты бросаются на вас просто толпами. Выжить нереально!

Персонажи хорошо анимированы, а общая картинка просто изобилует деталями. Особенно впечатляет последнее сражение. Пылающий город на заднем плане, на его фоне носятся друг за другом самолеты ваших быстрых врагов и летающие тарелки злобных инопланетян. Над вами висит огромный корабль, и все его пытаются завалить. Так что смотрите на скрины, в игре все то же самое. Как я уже говорил выше, геймплей абсолютно не напрягает. Вы управляете солдатом удачи, эдаким Рембо (кстати, вторая часть этого фильма очень напоминает Metal Slug), который, продвигаясь по уровню (слева направо) должен отстреливать многочисленных врагов. Для этого предусмотрен целый арсенал: от стандартных Heavy Machine Gun, Shotgun и Flame Shot, до весьма необычных Enemy Chaser, Iron Lizard или Drop Shot. Так, Iron Lizard «стреляет» бомбами на колесиках, которые найдут врага за любым укрытием. Но если в обычных шутерах бонусное оружие «выпадает» из врагов, то в Metal Slug вы, как правило, получаете его из рук освобожденных пленников! Да, на каждом из уровней кроме врагов присутствует определенное число бородатых связанных мужиков — это и есть пленники. Точный выстрел снимает путь, и если теперь подойти к ним, то бывшие вояки подкинут вам что-нибудь полезное (оружие или бонус, дающий призовые очки). Но в Metal Slug X на

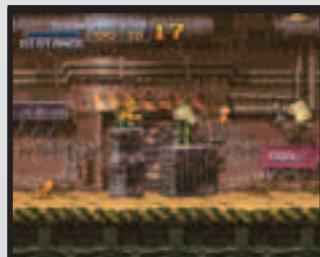
этом их возможности не ограничиваются. Иногда спасенный может встать на вашу сторону и атаковать врагов (!) файерболами. Но и это еще не все. Игра не зря имеет столь странное название. Metal Slug — это на самом деле маленький, вооруженный до зубов, прыгающий (!) танк. А в серии X к нему добавилось еще три «транспортных» средства: само-

самолеты. Но с ними можно расправиться при помощи гранат или спецарсенала. Боссы — вообще отдельная статья. Главные противники уровня занимают не менее трети экрана. Одни уязвимы целиком, другим нужно стрелять в определенные места :). Но все построено так, что при должной толике везения вы можете победить большинство из них без потерь.

Если тема оригинальной игры была навеяна многочисленными юго-восточными конфликтами 60-70-х годов, то Metal Slug X — это уже гремучая смесь «Бури в пустыне» и «Дня независимости». Начинается все в пустыне с арабами, а заканчивается в пылающем мегаполисе, атакуемом летающими тарелками (с инопланетянами и мутантами вам также придется сражаться). Не забыта и классическая сцена с героям-летчиком, тараном уничтожившим вражеский космический корабль.



Игра вдвоем — вот для чего предназначены подобные проекты. Вот только отлучить одного героя от другого периодически весьма проблематично.



Another Mission в действии. Что хотят от ребенка пришельцы, и куда он ползет, непонятно.

лет Slug Flyer, робокостюм Slugnoid и (!) боевой верблюд Camel Slug. Вот это уже настоящий беспредел. Передвигаясь на своих двоих, ваш герой практически беззащитен (любое попадание лишает его жизни), но любой из Slug'ов неплохо защищен броней, то есть может выдержать несколько выстрелов врага. А в придачу к их исключительной боевой мощи это дает вам большие преимущества перед врагами.

Теперь об этих самых врагах, так как именно они (их внешний вид и образ жизни) заставляют играть в Metal Slug вновь и вновь. Конечно, ни о каком продвинутом AI речь здесь идти не может. Все враги ведут себя по строго заданному алгоритму, но это не мешает им прятаться за мешками с песком, ползти к вам на пузе или метаться в панике по экрану, если вы вдруг неожиданно появились у них перед глазами. Очень любят они бросаться на вас с ножом. Довольно подлый прием, поскольку к этому не всегда бываешь готов. Есть у противника и тяжелая техника: танки, ракетницы, вертолеты и

Another Mission намного интереснее *Combat School*, это на самом деле «другие миссии».

Знаменитый *Street Fighter*'овский файербол в исполнении только что освобожденного пленника.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Хоть европейский релиз игры и не может похвастать крутymi дополнениями (как сейчас стало модно), все же на этот проект стоит обратить внимание большинству геймеров.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра, которая просто обязана быть в библиотеке любого уважающего себя геймера. Это классика игровой индустрии.

И это не все, что может предложить вам Metal Slug X. Во-первых, *continue* бесконечны, не каждая игра способна на такое. Во-вторых, на выбор предлагаются четыре героя: два мужика, отметившихся еще в первой части, и две тетки, присоединившиеся к первым только в Metal Slug 2. Но на деле различия между ними практически отсутствуют, даже отличить одного персонажа от другого на экране довольно сложно. В-третьих, после первого прохождения основных миссий станут доступны еще два игровых режима: *Combat School* и *Another Mission*. В первом вам предложат вновь пройти игру в вариантах *Survival* и *Pinpoint*, отличающихся друг от друга ограничениями на оружие и жизни, а также возможность выбора уровней. Например, в *Pinpoint* боеприпасы спецарсенала неограничен и начинать игру можно с любого уровня, но вот жизней у вас будет только три и никаких *continue*! Ужасно сложно, зато после такой «шко-

лы» вы сможете играть в Metal Slug с закрытыми глазами. *Another Mission* намного интереснее *Combat School*, это на самом деле «другие миссии». Как вам такое задание: нужно защищить младенца от злобных инопланетян на его трудном пути к неким вратам? И чем дальше прополз ребенок, тем больше начислят очков... А напоследок уже ставшая стандартной для многих игр *Art Gallery*, где можно полюбоваться на многочисленные эскизы и концепт-арт.

Но не обошлось и без недостатков, хотя они и незначительны. Главный — реальное запаздывание управления. Особенно это сказывается на прыжках. Небольшая путаница создается и при игре вдвоем, из-за проблем с идентификацией собственного персонажа (но эта проблема всех шутеров). С другой стороны, эти минусы настолько малы по сравнению с плюсами, что обращать на них внимание не стоит, лучше один раз самим сыграть в эту великолепную игру!

Михаил Разумкин

PANZER FRONT

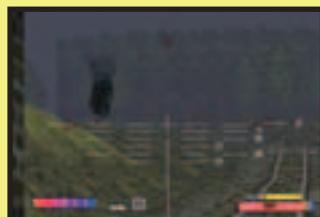


Сценарий Соединенных Штатов Америки

1. Training I

Советы: Не стоит атаковать врага напрямую через городишко, там хорошо простреливаются все подходы. Лучше перемещаться по железной дороге и наводить прицел чуть выше орудия врага.

Первый уровень поможет освоить управление танком. Для его прохождения лучше выбрать более легкий, зато маневренный T69E3, а не толстокожий и ужасно неповоротливый Shortbull. Справа от вас находится железная дорога, воспользуйтесь ей как укрытием и, не обращая внимания на союзника



(вы не можете ему приказывать в этой миссии), двигайтесь вперед. За несколько метров от моста можно переключаться на орудие и открывать огонь. Цель будет чуть левее вас. Вскоре появится еще один противник с юга (это справа от вас). Сдайте десяток метров назад и выберитесь наверх, теперь можно открывать огонь. Но осталось еще три противника. Одного из них скорее всего уничтожил ваш соратник. Осталось два. Вновь спуститесь на рельсы и двигайтесь по ним вперед мимо небольшого леска. Сразу за ним вас будет ждать противник. Уничтожив его, огибайте лес слева и заходите в тыл последнему врагу...

2. Training II

Советы: Не стоит трогать своих союзников, пока вы не уничтожите хотя бы одного врага. После этого их можно смело использовать, чтобы отвлечь огонь противника или узнать где он. Да, противостоять вам будут уже мощные танки, так что возможно придется попотеть, чтобы найти их уязвимое место. Не забывайте про дымовые снаряды,



особенно если случайно попали под прицельный огонь противника.

В этой миссии вам уже следует научиться управлять подчиненными. Ваша цель - ближайший деревянный мост, но его охраняют гусеничные часовые, которых вам придется убить (четыре цели). Пока оставьте подчиненных в резерве. Езжайте вперед по дороге до тех пор, пока слева не покажется неприятель. Проехав чуть дальше, разворачивайтесь и открывайте огонь, только не отходите далеко от дороги, враг стреляет очень метко. Не пугайтесь изрядного расстояния. Используйте снаряды RCPR, возмите чуть выше цели, и враг будет уничтожен. Во время боя покажутся еще два неприятельских танка. С ними поступим так же. Но последний супостат находится на другой стороне реки за лесом чуть правее моста. Направьте к мосту союзника, чтобы враг выдал себя...

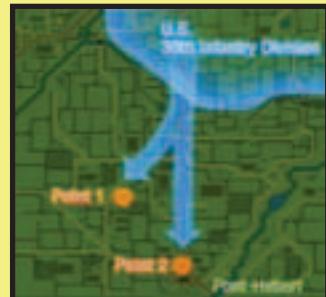
3. 9th July 1944, St Jean-de-Daye

Советы: сквозь густые заросли зачастую можно разглядеть силуэт врага. Кроме того, если в обычном



режиме (где обзор больше) вы навели прицел на врага и он стал мигать, то переключившись на орудие вы смело можете открывать огонь, даже если врага скрывает растительность.

Колонна ваших войск призвана захватить две опорные точки: поселение Pont-Herbert, расположенное у южной границы карты, и усадьбу (chateau) - крупное строение, расположившееся недалеко от небольшого пруда. Сразу после старта направьте всех своих подчиненных вперед по дороге, к точке немножко южнее усадьбы и двигайтесь туда сами. Главную дорогу периодически пересекают проселки, патрулирую-



Управление союзниками:

Американские миссии не обеспечиваются артиллерийской поддержкой, зато «помучиться» с голубыми танками вам придется изрядно. Напоминаем, что управление союзниками осуществляется через тактическую карту (start), далее нужно установить курсор на любого из подчиненных (select) и нажать «X», чтобы появилось меню:

Синие стрелки: Двигаться вперед по указанному маршруту с заданной скоростью (от 1 до 4).

Зеленая стрелка: Задний ход по заданному маршруту (только первая скорость).

Длинная красная стрелка на прямоугольном основании: Указывает координаты предполагаемой цели. В принципе танк должен вести огонь по указанной точке.

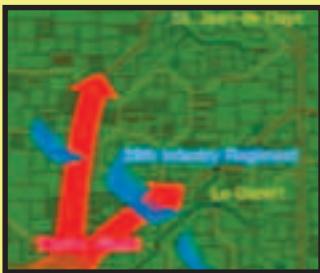
Короткая красная стрелка: Стрельба во все что движется

Желтая стрелка на прямоугольном основании: союзные танки откроют огонь только после вашего выстрела.

Белая дуга: Режим обороны.

Просто к сведению:

Второй контроллер можно использовать для управления танком, соответственно первому достается должность наводчика.



мые вражескими танками, так что будьте внимательны, не лезьте напролом и используйте кусты для прикрытия. Усадьбу охраняют два танка, но воспользовавшись растительностью, можно их без труда уничтожить. Да, и не стоит без лишней нужды сорваться на западную сторону дороги. Второй проблемной точкой станет местечко La Chesnee, близ которого расположились танк и противотанковое орудие. Обойдите их с востока и атакуйте с флангов. Но не увлекайтесь, всегда двигайтесь очень осторожно. Примерно такая же компания расположилась чуть южнее, но уже на восточном «берегу» дороги. Да, если в здании засел пулеметчик, то его можно уничтожить только Н.Е.-снарядами. Когда обе опорные точки падут, можно двигаться к основному пункту - городку Pont-Herbert.

4. 11th July 1944, Le Dezert

Советы: эта миссия немного похожа на предыдущую, вам вновь придется ползать по садам, прятаться за кустами и стрелять сквозь листву, ориентируясь по внешнему прицелу.

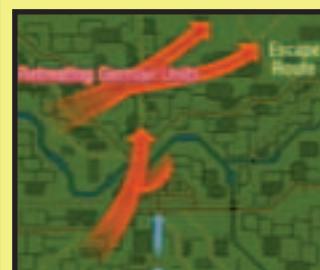
От вас требуется удержать два рубежа: южный у деревушки Le Dezert и северный у местечка La Caplainerie. Вам предстоит выдержать атаку более чем десятка вражеских «Пантер», двигающихся с запада. Это уже не слабенькие танкетки из первых миссий, стрелять таким машинам в лоб совершенно бессмысленно. Отсюда получаем следующую тактику. Два ближайших к La Caplainerie танка направляем на помощь ее «зеле-

ным» защитникам (одного из них лучше расположить за кустами). А единственный танк у Le Dezert направляем к ближайшему орудию. Сами же спешим к полям, огороженным кустам, что расположились как раз под La Caplainerie. Ведя такую партизанскую войну, постоянно атакуя вражеские машины с тыла или сбоку (не забудьте постоянно сверяться по карте), при должном везении можно свести вражеские усилия на нет. Только не стойте на месте и не расслабляйтесь, даже если у врага остался всего один танк, так как вскоре подкрепление противника противник может появиться весьма неожиданно, а вы поймете бронебойный... И не забывайте про весьма полезные в этой миссии дымовые шашки. Да, ни один танк не должен прорвать сквозь вашу оборону (особенно у La Caplainerie), если такое произошло, придется договариваться.

5. 15th August 1944, Argentan

Советы: после предыдущих миссий здесь ничего особо и не насоветуешь. Главное - не торопиться.

В этой миссии вам придется освободить городок Ecouche, форсировать огибающую его реку и зачистить территорию к северо-западу от мос-



PS One

119.95/119.95*



\$9.99

(PAL) C-12: Final Resistance



\$25.95

(PAL) Harry Potter & The Philosopher's Stone



\$46.99/65.99*

(PAL) Breath of fire IV



\$22.95

(PAL) 2002 FiFA World Cup



\$42.95

GT2 Racing Wheel



\$7.99

Memory Card 1Mb (15 блоков)



\$209.99

PS One Mobile Monitor



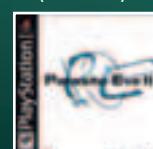
\$21.99

Multi Player Adapter



\$38.99

(PAL) Crash Team Racing



\$45.95*

Parasite Eve II



\$9.99

(PAL) Medi Evil 2 (на русском языке)



\$65.99*

Final Fantasy Anthology

* - для американских версий

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных
 (095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету - круглосуточно!

e-mail: sales@e-shop.ru

Интернет-магазин
с доставкой

e-shop
http://www.e-shop.ru

та. Точнее, прорваться сквозь кордоны противника и остановить его эвакуацию в западном направлении по самой северной дороге. Освобождение поселения много сил не займет, его защищают две танкетки (север, северо-восток) и одно противотанковое орудие (северо-запад, у стены ближайшего к мосту здания). Именно оно может доставить вам немного хлопот, но умело используя дома городка, можно уничтожить его с одного Н.Е.-залпа, благо ваш союзник будет отвлекать на себя огонь. Форсировать мост лучше всего на скорости, предварительно уничтожив панцирника к северо-западу от вас. Как только вы пересекли реку, стоит сразу же углубиться в безопасные заросли, а дальше по обстоятельствам... Но лично мне этот путь кажется несколько неправильным. Враг стремится на запад, значит и атаковать его нужно оттуда. Для этого переезжаем мост L'orne к западу от Ecouche, а затем через железнодорожный мост попадаем на территорию противника. Теперь двигайтесь к самой северной дороге, «встречайте» там отступающих и планомерно начинайте продвигаться на восток (только не забывайте постоянно сверять обстановку по карте). Кстати, на помощь можно пригласить и обоих подчиненных через тот же ж/д мост. Один, например, может перекрыть самую южную дорогу...

6. 18th December 1944, Poteau

Советы: Задавать маршрут для своих подопечных нужно так, чтобы трассы пересекались с железной дорогой под прямым углом. Не забывайте пользоваться насыпью вокруг



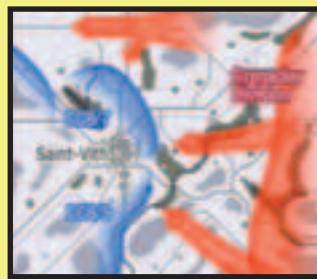
ж/д как надежным щитом.

Знакомые места, не правда ли? Действительно, здесь проходило первое сражение сценария США. Диспозиция сил немного изменилась, а значит меняется и тактика. Для начала перебросьте подчиненную вам технику в северо-восточную часть города под защиту зданий. К сожалению, атака союзников к югу от ж/д провалится, расстрелянная из пушек и танков, притаившихся как в самом городке, так и на территории к западу от перекрестка. У врага как минимум три орудия и несколько танков, причем ожидается подкрепление. Ваша задача проста - очистить территорию от немецких сил, которые обосновались на востоке и юго-востоке. Штурмовать город лучше с запада, постепенно забирая на север. Здесь вы управитесь и в одиночку, главное не торопиться и не светиться в проемах между домами. Освободив Poteau, двигайтесь на север, с целью обогнать небольшой лес к востоку от города и зайти немцам в тыл. Но будьте осторожны, не получите снаряд в спину от прибывающего подкрепления. Можно попробовать вновь воспользоваться ж/д и появиться в самом логове врага, но этот вариант подходит лишь для бывальных игроков. В целом же тактика проста: подтягиваем войска, вычищаем квадрат, двигаемся дальше. Главные силы врага скопились на востоке и юго-востоке.

7. 21st December 1944, Saint Vith

Советы: Поскольку враг будет атаковать с разных направлений, то вначале разберитесь со всеми ближними группами врага. Оцените, какие отряды смогут остановить ваши союзники. Уничтожите всех вы все равно не сможете...

Враг наступает с востока, его цель город St. Vith. Соответственно ему препятствуете. Первым делом переместите два танка, расположившиеся у моста немногим южнее (прямо позади вас) на главную до-



рогу, развернув передом на северо-запад. А одинокий танк подтяните вперед и поставьте на одну линию с пехотой. Теперь приготовьте RCPR-заряды, и можно начинать войну. К западу от вас притаилась четверка танков неприятеля. У вас есть все шансы оставить их там навсегда. Разобравшись с ними, посмотрите на карту и действуйте по обстановке, ваша цель - оборона участка между местечком Prumer и главной дорогой. Обратите внимание на северо-восточный участок карты, через некоторое время там появится весьма серьезный отряд врага.

8. 7th March 1945, Ludendorf Bridge

Судьбоносная битва (форсирование Рейна союзными войсками) одновременно и сложна и интересна. Не обольщайтесь большим количеством дружественной техники, противников немногим меньше. Все что нужно сделать - это пересечь большой мост Ludendorf, который находится точно на севере. Большая часть врагов сосредоточена слева от железной дороги в маленьком населенном пункте. Городишко буквально наводнен вражьей техникой: танки, самоходные установки и стационарные орудия. И все это разнообразие ведет прицельный огонь по вашим наступающим войскам. Не бойтесь пересечь рельсы на юге и приблизиться, ведь им гораздо проще расстрелять вас издалека. Только учтите, что с юга город охраняет пара противотанковых орудий, так что сразу приготовьте Н.Е.-снаряды. Страйтесь стрелять на ходу. А поскольку в основном это придется делать с повернутой башней, то не забывайте поглядывать вперед. Ес-

ли ваш танк случайно упрется в какое-нибудь препятствие (например, небольшой лесок), то быстрая смерть вам практически обеспечена. Если раньше противник в основном наступал, то теперь он остервенело обороняется. Так что основной задачей в последней миссии будет выживание. Попробуйте уничтожить как можно больше врагов с большого расстояния, используя RCPR-снаряды. В любом случае, первым этапом должен стать штурм городка, иначе вы просто не сможете подобраться к мосту (всегда есть шанс «поймать» шальной снаряд в спину). И не стоит посыпать войска к туннелю перед въездом на мост, он хорошо защищен (два самоходных орудия и пушка), только погубите технику. Лучше быстрым рейдом к южной части населенного пункта уничтожить упомянутые выше орудия и ретироваться. После чего послать вперед свои войска и под их прикрытием ворваться в город с юга. Главное - помнить основные правила Panzer Front: постоянно сверяйтесь с тактической картой, чтобы не быть застигнутыми врасплох; страйтесь не задерживаться на одном месте; в случае возникновения сложной ситуации (танк из-за угла:) не стесняйтесь использовать дымовые шашки — действует практически безотказно.

Михаил Разумкин

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных

(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru

СВЫШЕ 2.000 НАУМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

\$19.99



\$34.95



\$13.99



\$15.95



\$41.99



\$39.99



\$169.99



DVD Wireless Controller

PlayStation 2 Controller

Vertical Stand

S-Video Cable

SharkBoard

Memory Card 8MB

Blue Thunder Racing Wheel



Sony PlayStation II
\$299.99/\$399.99*

ВСЕГДА БОЛЬШОЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION

\$55.95/65.95*



Burnout

\$55.95/59.99*



Half-Life

\$59.95/69.99*



Maximo: Ghosts to Glory

\$55.95/75.99*



Dark Cloud

\$49.95/75.99*



Arctic Thunder

\$55.95/69.99*



Devil May Cry

\$69.99/79.99*



Medal of Honor: Frontline

\$32.95/39.99*



Gran Turismo 3
A-spec

\$69.99/79.99*



Final Fantasy X

\$85.95/79.99*



Virtua Fighter 4

\$59.95/79.99*



Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty

\$55.95/59.95*



Silent Hill 2

\$59.95/75.95*



Soul Reaver 2:
c Soundtrack
Disk

\$32.95/49.95*



Tekken Tag
Tournament

* - Цена на игры для американской версии PS II

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru



Spider-Man: The Movie			
Сразиться с Bonesaw The Wrestler	Играть за Thug 2 stickyrice	Открыть Level 4 CHIMPNEE	Perfectionist Mode Введите URTHEMAN на Enigma для того, чтобы открыть Perfectionist Mode. Вы получите ценную возможность погибать от одного единственного выстрела.
Выберите Basic Combat в тренировочном режиме. Победите 59 врагов и противником номер 60 будет именно Bonsaw.	Играть за Thug 3 thugsrus	Открыть Level 5 LEMUR	
Открыть буолинг	Играть за Helicopter Pilot captainstacey	Открыть Level 6 GORILLA	
Наберите 10000 очков в режиме для одного игрока.	Играть за Matrix Spidey freakout	Открыть FMV 1 BACKSTAGEO	Secret Bonus Award Завершите все уровни с Gold Star и вы получите EA Los Angeles Medal of Valor.
Открыть сценарий Green Goblin'a	Играть за Police Officer realhero	Открыть FMV 3 BACKSTAGER	Snip-O-Rama Mode Наберите на печатной машинке LONGSHOT. Все оружие будет вести себя, как снайперская винтовка.
Пройдите игру на уровне сложности Hero, чтобы открыть Green Goblin и отдельную игру за этого персонажа (вернее, за его сына, пытающегося раскрыть тайну гибели его отца).	Бесконечная паутина organicwebbing	Открыть FMV 4 BACKSTAGES	Бесконечные боеприпасы + отсутствие перезарядки Поставьте игру на паузу и нажмите ○, L2, □, L1, SELECT, R2, ▲, SELECT . Игра автоматически снимется с паузы.
Открыть бесконечную паутину в Secret Store	Включить функцию "Next Level" во внутренегровое меню romitas	Открыть FMV 5 BACKSTAGEF	
Заработайте 50000 очков в режиме для одного игрока.	Включить все уровни imiarmas	Получить золотую медаль в последней сыгранной миссии MONKEY	Открыть Extras в галерее Наберите на печатной машинке "DAWOIKS"
Открыть новый ролик Vulture	Атаки в стиле Matrix dodgethis	Защита от пуль BULLETZAP	Deus Ex: The Conspiracy
Заработайте 20000 очков в режиме для одного игрока.	Большеголовые враги joelspeanuts	Все персонажи в «головных уборах» HABRDASHR	Cheat Menu
Открыть новый ролик Shocker	Маленький Spider-Man spiderbyte	Achilles Head Mode Введите GLASSJAW на Enigma для того, чтобы открыть Achilles Head Mode. Теперь враги будут умирать только от попаданий в голову.	Во время игры нажмите SELECT , а затем L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start .
Заработайте 30000 очков в режиме для одного игрока.	Большеголовый и большеногий Spider-Man goestoyourhead	Невидимые враги Введите WHERERU на Enigma для того, чтобы открыть невидимых врагов.	Сохранить все предметы и оружие Когда экран сообщает «Area Unknown, Time Unknown», нажмите Квадрат и выкиньте все предметы, а затем резко их подберите.
Альтернативный костюм Spider-Man	Режим игры от первого лица underthemask	Неуязвимость В процессе игры выставите паузу и нажмите □, L1, ○, R1, ▲, L2, SELECT, R2 .	No One Lives Forever
Пройдите игру на Normal или Hero.	Дополнительные тренировочные уровни headexplody	МОНтон Torpedo Mode Зайдите в раздел паролей в опциях и введите TPDOMOHTON. Теперь все пулю будут выглядеть как торпеды из Star Trek.	Выбор миссии Высветите Load Game в главном меню. Зажмите L3 + R3 и нажмите Х , чтобы зайти на экран Select Mission.
Cheat Codes	Открыть все уровни, комбо и ролики для Vulture и Shocker. ARACHNID	Убийство с одного выстрела Введите в разделе паролей WHATYOUGET.	Blood Omen 2
Вводить коды нужно в разделе Cheats под меню Specials. Введите код во второй раз для деактивации.	Medal of Honor Frontline		Начать игру с Soul Reaver и Iron Armour В главном меню введите: L1, R1, L2, R2, □, ○, ▲ . Затем начните новую игру. Soul
Играть за Mary Jane girlnextdoor	Rubber Grenades BOING		
Играть за The Shocker hermanschultz	Открыть Level 2 ORANGUTAN		
Играть за Scientist serum	Открыть Level 3 BABOON		
Играть за Thug 1 knuckles			

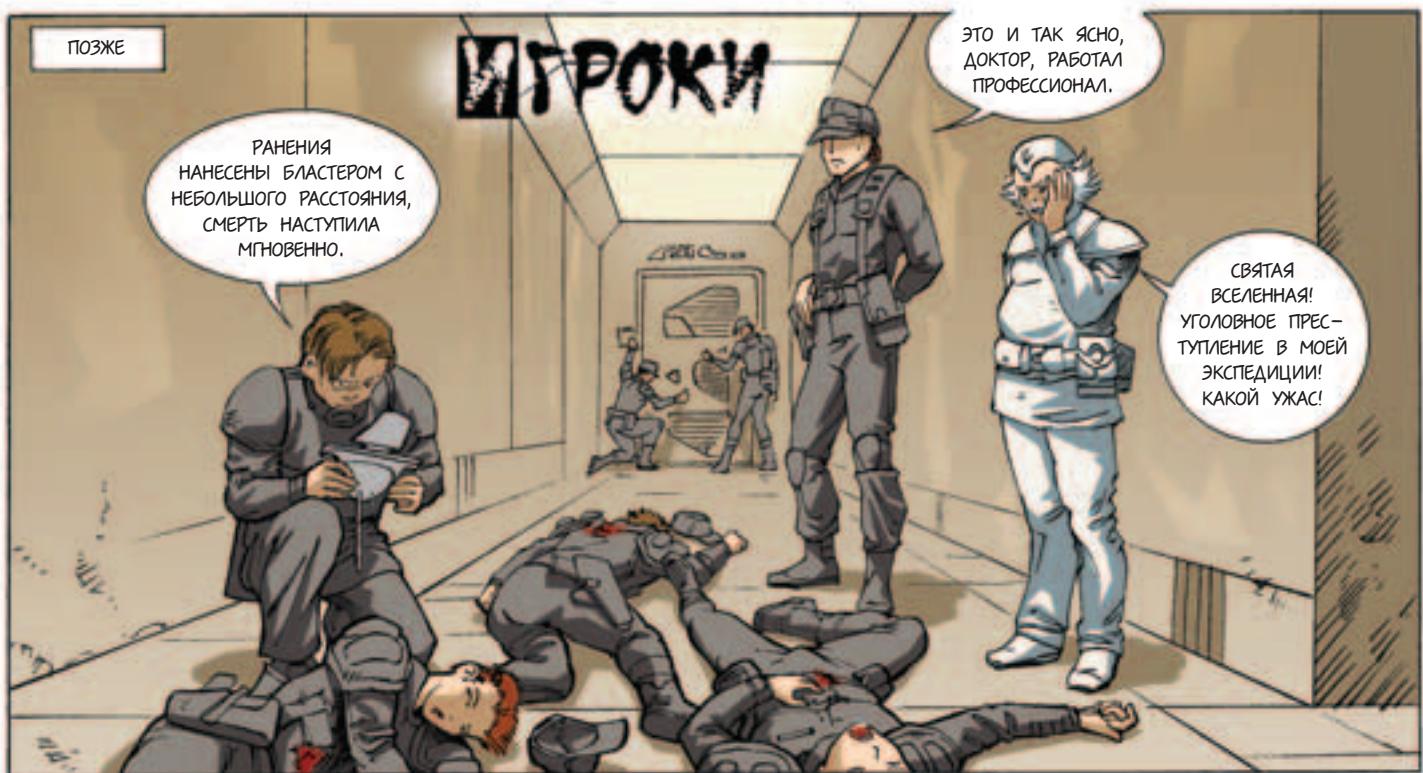
ПОЗЖЕ

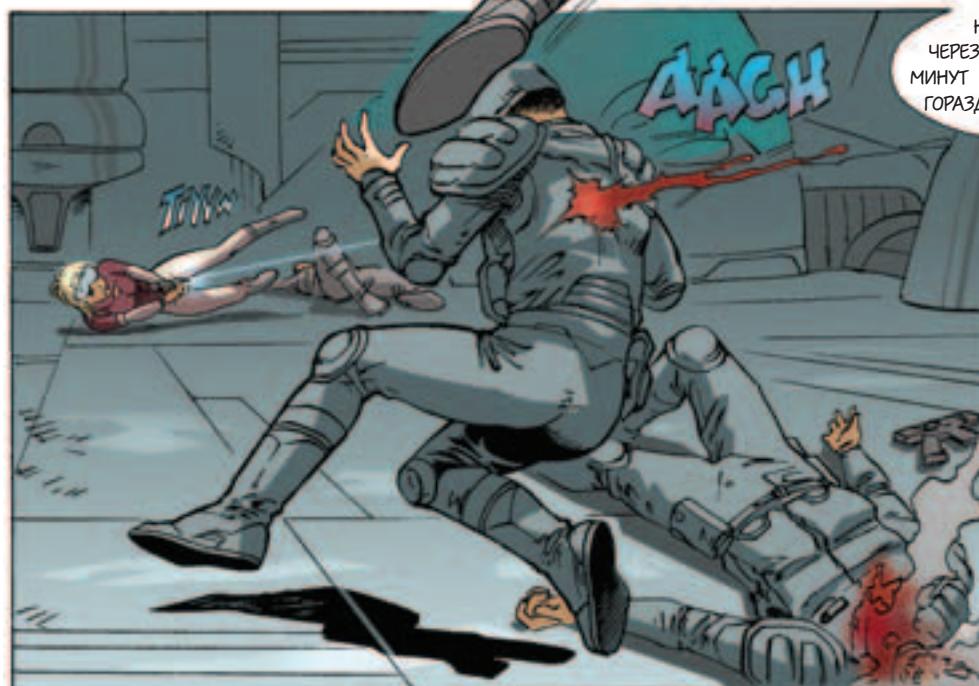
ИГРОКИ

ЭТО И ТАК ЯСНО,
ДОКТОР, РАБОТАЛ
ПРОФЕССИОНАЛ.

РАНЕНИЯ
НАНЕСЕНЫ БЛАСТЕРОМ С
НЕВОЛШОГО РАССТОЯНИЯ,
СМЕРТЬ НАСТУПИЛА
МГНОВЕННО.

СВЯТАЯ
ВСЕЛЕННАЯ!
УГОЛОВНОЕ ПРЕС-
ТУПЛЕНИЕ В МОЕЙ
ЭКСПЕДИЦИИ!
КАКОЙ УЖАС!





Доброго времени суток, друзья! Нынешний выпуск «Писем», как вы понимаете, последний. Он почти полностью посвящен наиболее животрепещущему вопросу, смене поколений PlayStation. Игры для PS2 по-прежнему дорогие, ничего стоящего для PS one больше не выходит. Если вспомнить, переход с Mega Drive и SNES на PSX осуществлялся далеко не так болезненно – из-за широкого распространения пиратских дисков. Времена вносят свою корректику: с пиратами идет активная борьба, но пока больше всего от этого страдают малообеспеченные геймеры. Надежды на определенное снижение цен принято связывать с российским «запуском» PS2... остается дождаться осени. А в сентябре вся наша команда надеется встретиться с вами на страницах другого журнала – «Страны Игр». Поэтому мы не прощаемся! (^_~)

**Валерий "A.Kuper" Корнеев and all OPM staff.
Thank you for playing – and welcome to the next level!**

Приветствую, редакция ОРМ!

Из номера в номер я читаю письма геймеров о том, что, ох какая жалость, PSX сходит с дистанции, к ней уже почти нет новых игр, и наступает черное время для геймеров PS one. Извините, господа, а что вы хотели? Чтобы эра PS one никогда не заканчивалась во веки веков, аминь! Тогда то же самое можно было сказать о 16-битных SNES и Mega Drive, или о Dendy. Их времена прошли. Настало время уйти PSX. У меня PSX с 1997 года, по тем временам консоль отменная. Не буду перечислять прекрасные игры, выпущенные к ней за все эти годы, они известны. Отдадим PS2, и это здорово! У меня самого нет заветной приставки, но мне довелось немного поиграть на ней. Вы меня извините, но это совсем другой уровень игрового процесса, я был просто в шоке от совершенно новых ощущений. Графика, звук, управление на высочайшем уровне. Это были Metal Gear Solid 2 и FIFA 2002 (в каждую, к величайшему сожалению, сыграл по чуть-чуть). Придя домой, поставил предыдущие части этих сериалов на PSX – это просто карикатура на то, что я ви-

дел на PS2 (во всех отношениях!). Если говорить о ценах на PS2 и игры к ней, то они нормальные для такого класса, с учетом, что диски фирменные. Не думайте, что я какой-нибудь мажор, но я пытаюсь смотреть объективно, правда с грустью, а потом ведь Sony выпускает PS2 и игры для нее не для России, а просто выпускает. Делать новые игры для PS one ей ни к чему, так как надо продавать более совершенную новую консоль PS2, вкладывать игры в создание новых игр именно для PS2, а не для поддержания умершей PS one. Простите, но это факт. А потом, не забывайте, что приобретая PS2, вы получаете еще и DVD-плейер, что при цене 250-280 \$ даже выгодно. А по поводу дисков (увы!) пока серия Platinum, потом пиратские (для России простиительно, наверное). Так что, господа геймеры и геймерши, не стоит сидеть у разбитого корыта, роняя слезы на потертую старушку PSX, искать для нее неизвестные игры. Геймплей в них останется на том же уровне – все равно, как говорят, выше одного места не подпрыгнешь. Качественно изменить игровой процесс можно только с PS2!

Засим откланяюсь, с уважением,

Петр, г. Москва.

Приветству, Петр!

Так и вижу возмущенных обладателей PS one, выстраивающихся в очередь с пакетами тухлых помидоров и транспарантами "Долой мажоров!". (^_~)

Нет, если серьезно, даже при несколько избыточной доле эйфории, которой лучится письмо (похоже, столкновение с вагоном отстойных игр для PS2 у тебя еще впереди), выводы абсолютно правильные. В лучших игрушках для PlayStation 2 геймплей, графика и звук действительно поднялись на новую высоту. Правда, выгода получения в придачу DVD-плеяера слегка смазывается его неумением читать диски 5-го региона – придется или ждать официального релиза российской версии консоли, или раскошелиться на DVD Region X, о котором мы писали в прошлом номере (с ценами на него пока царит форменная чехарда: 15-20\$ в европейских онлайн-магазинах магическим образом превращаются в 50-70\$ на наших прилавках, поэтому зачастую удобнее заказывать через интернет). Игры же будут дешеветь. Однозначно. Почти нет сомнений, что будущее в России за PS2: ни GameCube с его мизерной библиотекой, пусть даже состоящей из блестящих хитов,

ни Xbox с его гигантской подборкой американского трэша практически не имеют шансов против хорошо раскрученной консоли от Sony. Дорого? Можно начинать копить: минимум пара лет неплохого существования PS2 у нас обеспечена.

Просто ДОСТАЛИ!!!

Вы все и ваш журнал тоже. Бывает, просматриваешь журнал до рубрики "Письма", читаешь... да-а-а, читатели защищают, хвалят нашу PS one, а вы все PS2 да PS2. И только один человек (Токарь Николай) решил поставить против PS2 PC, ну и правильно сделал, а вы сразу: "докатились!", начали тут какие-то отмазки писать, мол, что все равно рано или поздно PC апгрейдить придется. Извините меня, тут гляди на ближайшем Tokyo Game Show и что-нибудь про PlayStation 3 скажут, а что ее всем бесплатно раздавать будут... не думаю. Так что сделать апгрейд своему PC будет дешевле, чем купить PS3, это уж точно. И еще насчет экономии: говорите, PS2 стоит в четыре раза дешевле PC, давайте разберемся. Токарь Николай еще перечислил игры от PS2, которые у него есть на PC. И если бы он купил приставку с этими дисками (11 штук) по 80 у.е., как раз и получилась бы тысяча баксов. Кстати, к списку игр Николая можно добавить Medal of Honor: Frontline, которую обладатели PC смогли уже пройти по три раза. А на PS2 она у вас лишь в рубрике "Скоро", вот так-то.

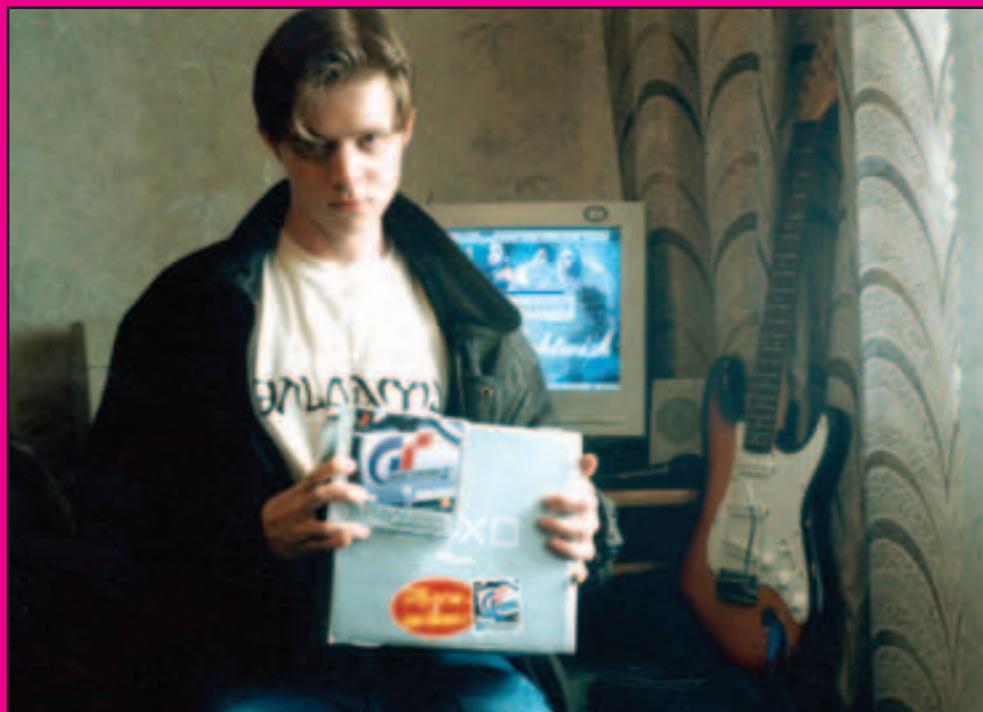
Почему вы не любите пиратов? Ведь благодаря им PlayStation прижилась в России, у нее появилось столько фанатов, и в конце концов ваш журнал стали читать. А вы этих пиратов так за то, что они для вас сделали... Наивные вы ребята, вам сказали, что в PS2 есть защита Magic Gate от пиратства, и вы стали так спокойны, а зря. Ее уже давно взломали, и даже "левак" с первой PlayStation проигрывается на второй, ой, только не надо делать удивленные глаза, не верите, пойдем покажу.

Den, г. Ногинск

P.S.: Все равно OPM самый крутой журнал на свете, я читаю его с первого номера и буду читать до того момента, как вы полностью закончите писать про всеми любимую PlayStation.

Большое спасибо за приз!

Гитарист пермской power-metal группы "Эльдамар", ваш верный читатель Какулин Алексей. 06.06.2002.



Адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт,
а/я 652 "OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ"
E-mail: playstation@gameland.ru



Ващенко Ирина, Украина, Луганская обл., г. Красный Луч.

Здравствуй, Den.

Разреши сначала "отстреляться" по твоим аргументам? Даже самые дешевые из игр для PS2 (*Final Fantasy X*, например) не стоят в нормальных российских магазинах по 80\$. Упор делаем на слово "нормальных". Разумеется, перегибы существуют, но настоящий геймер всегда знает несколько торговых точек, где игрушки продаются по разумным ценам. 50-60\$ - вот реальные цены на хорошие PS2-игры в Москве. Линейка *Platinum*, соответственно, раза в два дешевле. *Medal of Honor: Frontline* обладатели PC на своих машинах в глаза не видели - у них совершенно другая игра, *Мон: Allied Assault*. Вот так-то. (^_^)

Пиратов мы не любим по одной простой причине - потому что они наносят прямой вред игровым издательствам. Это не значит, что мы рвемся раскатывать пиратские ларьки бульдозером: подобные "крестовые походы" положения вещей, как известно, в корне не меняют. Процесс постепенного выдавливания нелегальной продукции с рынка - забота компаний-правообладателей. Они пытаются создать у нас в стране такие условия, когда покупка лицензионных игр будет по карману геймерам. Позиции аудио- и видеопиратов уда-

лось значительно потеснить, доля легальных игровых дисков на PC-рынке тихонько приближается к 50 процентам. Посмотрим, что будет с приставочным рынком через год-два-три. Ребята, поймите - мы не заставляем вас покупать только лицензионные игры. Мы стараемся показать преимущества, которые несет с собой такая покупка. Кому-то после чтения журнала захочется отыскать фирменный *Lunar 2* с кучей бонусов, а кто-то удовлетворится дешевой пиратской копией на копеечных болванках - и подвергать вторую категорию игроков (а их, кстати, подавляющее большинство) остракизму мы просто не вправе. По крайней мере, пока не выправится экономическая ситуация в стране. Про переход с PS one на PC я, если можно, промолчу. Там игры... другие.

Дарова, ОРМ!

Вот сидим мы под телевизором, решили наштремкать вам письмище. Вы, наверное, думаете, что мы играем в какую-нибудь игрушку? Ни фига, мы смотрим новости и тому подобную чушь, и вообще, мы не держали джойстик больше года. Кстати, мы - это заядлые геймеры, убийцы всевозможных монстров, покорители

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@e-shop.ru



\$45.99

SAKURA WARS



\$39.99



\$199.95



\$37.66



\$139.99



\$26.69



\$21.95



\$27.95



\$27.95



\$27.95



\$27.95



\$25.99



\$25.99

Заказы по телефону

можно сделать

с 10.00 до 21.00 без выходных



(095) 798-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

ПРИ ПОКУПКЕ
DVD ДИСКА

ПОДАРОК! ЖУРНАЛ
TotalDVD



миров, фанаты RPG - Трогвар и Ракот. Фишка вся в том, что мы служим в армии, а здесь много не наиграешь, но тем не менее, от жизни мы не отставим, хоть через один, но покупаем ваш журнал. Особенно пристально следим за событиями вокруг PS2 и уже решили сделать себе на дембель подарок в виде таких черных коробочек. Как истинные фанаты Final Fantasy, ждем, когда же наконец выйдет

FFXI. И вот по этому поводу у нас возникло несколько вопросов:

1. Мы так поняли, что общение в онлайне будет происходить посредством клавиатуры. Так вот, смогут ли жители нашей необъятной страны печатать на родном языке?

2. Если смогут, то, мы так полагаем, сервер будет российский, или там будет продуман какой-нибудь пере-

водчик с японского на русский? Шутка, конечно, но все-таки объясните, как это все будет работать, и кто будет этим заниматься в России? А самое главное, когда? Короче говоря, когда мы сможем играть в FFXI, не испытывая языковых трудностей?

3. Вроде как обещают, что все это удовольствие будет бесплатным, во что верится с трудом. Объясните, пожалуйста, если, к примеру, сервер будет установлен в Москве, а какой-нибудь геймер из Владивостока захочет порубиться в FF, нужно ли будет ему платить за межгород?

4. Где можно приобрести аксессуары к PS2, и какие на них цены?

5. Что касается самой FFXI: она будет похожа на Ultima Online? Будут ли там какие-нибудь замки, которые можно будет захватить?

Ну вот, вроде все вопросы, которые нас интересуют.

друг с другом, или все закончится на монстрах?

Привет военнослужащим!

Без лишних проволочек, отвечаем по пунктам:

1. Для начала, не совсем понятно, выйдет ли FFXI в Штатах и Европе. Даже если европейская версия получит «зеленый свет», скорее всего, русский не будет включен в список поддерживаемых языков. Скорбим вместе с вами. Впрочем, в игре предусмотрена система общения с помощью иконок, как в Phantasy Star Online - она достаточно успешно помогает преодолеть лингвистический барьер. Панацеей ее не назовешь, но на безрыбье...

2. На этот вопрос, ребята, сейчас ответа не знают даже в SCEI и Square. Они еще не определились со стратегией разворачивания игровой онлайновой сети в США, не говоря уже о Европе и других регионах.

3. По идеи, связь должна осуществляться через местных интернет-провайдеров. Дозвонившись до локального провайдера и войдя в интернет, геймеры теоретически смогут подключиться к сервисам PlayOnline - аналогично тому, как это происхо-

Мое богатство!!

Байбадулин Артем, Тюменская обл., г. Когалым



FAQ

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

??? Когда планируется официальный релиз PS2?

Громов Михаил, г. Санкт-Петербург

Релиз запланирован на осень 2002 года - при условии, что не произойдет каких-то непредвиденных накладок, «российская» PlayStation появится в магазинах страны к октябрю.

??? 1. Проигрывает ли чипованная PS2 пиратские DVD-фильмы? 2. Есть ли в России линейка Platinum-игр для PS2, или они есть только в Штатах? 3. Появятся ли в ближайшее время на PS2 игры на русском языке? 4. Почему не существует

мультисистемных PS2, которые могли бы проигрывать как PAL, так и NTSC-диски?

Жуков Максим, г. Курск

1. Проигрывает. Более того, большинство нелегальных DVD-фильмов продаются с уже взломанной региональной защитой - это позволяет просматривать их даже на немодифицированной приставке. Другое дело, что качество нелицензионных DVD заставляет желать лучшего (артефакты компрессии при повторном сжатии изображения, плохой перевод, опечатки в субтитрах, отсутствие бонус-материалов, и т. д.). 2. В Штатах суперхиты переиздаются в линейке Greatest Hits. Европей-

ская линейка Platinum большей частью доступна в России. 3. Обязательно появятся. 4. Потому что приставки того или региона привязаны к местным стандартам передачи телевизионного сигнала, ведь далеко не все игроки обладают мультисистемными телевизорами.

Действительно, нынешние поставки PS2 к нам можно охарактеризовать как «серый» импорт. Машины с DVD-прошивкой под 5-й регион появятся после официального российского запуска приставки. Указанные же программные приложения могут выйти при условии успешной реализации онлайн-планов SCEI.

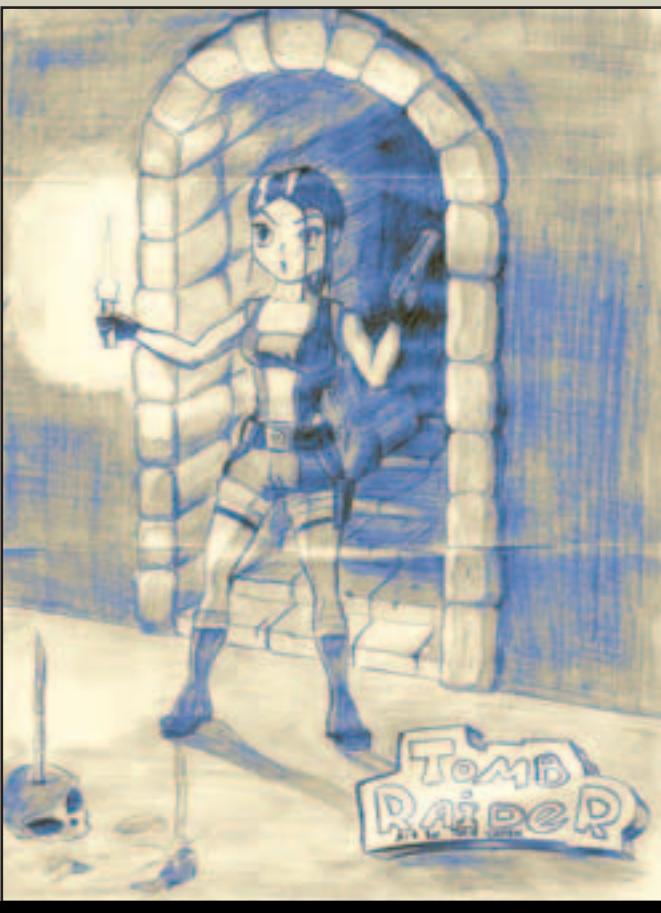
??? Приобрел европейскую PS2 (модель SCPH-3004), а она не читает DVD-фильмы 5-го региона (куда относится и Россия). Являются ли поставки PS2 в нашу страну официальными? Когда появятся в продаже интернет-браузер и mp3-плеер для PS2?

Горюнов Вадим, г. Волжский

??? Может ли вторая PlayStation проигрывать Video CD версий 3.0, 1.1., 2.0?

Янис, г. Новороссийск

Нет, но совершенно не исключено появление в будущем программ, позволяющих реализовать поддержку стандарта Video CD на PS2.



Усатов Сергей, Карелия, пос. Березовка.

дит с поддерживающими PC-игры сетями (например, Battlenet).

4. В любом крупном магазине, торгующем играми и приставками PS2, с большой долей вероятности можно найти и соответствующие аксессуары. Централизованной поставкой рулей-джойпадов-etc в России занимаются фирмы-оптовики. Их координаты давать нет смысла - единичными заказами эти "зубры индустрии" не промышляют.

5. Определенное сходство с Ultima, конечно, имеется. Равно как и с северской Phantasy Star Online. Про замки мы, уж простите, пока ничего не знаем.

6. Общение с другими игроками не предполагает междуусобиц с применением оружия. (^_~)

Через полгода-год, к вашей демобилизации, ситуация с Final Fantasy XI должна стать гораздо более определенной: американский офис Square даст точный ответ на вопрос о выпуске англоязычной версии игры, а SCEA обнародует "онлайновые" планы по европейскому региону. До того, как это случится, гадать о судьбе FFXI на российских просторах представляется занятием совсем уж нецелесообразным: действительность в итоге может крепко разочаровать. Так или иначе, огородаами к нам подбирается офлайновая FFXII, уж она-то наверняка не потребует мудреных подключений к сети и обязательной покупки дорогостоящих HDD.

Здравствуйте, редакция ОРМ!

Хотя лучше сказать редакция ОР2М. Написать эти строки, в первую очередь, меня побудило изменение дизайна журнала... в худшую сторону. Во-первых, вы худеете. А это значит, что на большее не хватает финансов.

А происходит это из-за, ясен пень, снижения прибылей, что соответственно вытекает из снижения количества читателей. А почему? Да потому, что журнал стал скучным. Инфу о PS2 я читаю только из интереса. А обзоры PS one, суть которых можно уместить в одно-два предложения: или "если у вас еще нет PS2, то эта игра скрасит ваши муки", или "отстой он и есть отстой". Думайте...

Во-вторых, ежели решили публиковать коды PS2, то оставьте и коды PS one, хотя лично я все же предпочитаю проходить игры честно.

В-третьих, почему бы вам в обзорах игр PS one не сделать дизайн как в обзирах PS2, особенно это касается резюме.

В-четвертых, о ретро-рубрике. Все просто как три копейки. Не пишите об отстойных новинках PS one, а пишите о прикольном старье. Все будет довольны.

В пятых, комикс у вас прикольный, и пусть он будет на два разворота: просто экономьте одну страницу от заглавия к PS one-страницам (ну не нужно оно, ведь для PS2 такого нет, а то, что можно там прочитать, и так указано в содержании), плюс одну страницу от содержания - ну скажем

ИГРАЙТЕ В МОБИЛЬНЫЕ КАРТЫ!



Хочешь играть в футбол?

Нет соперников?
Нет времени?
Нет места?

Нет проблем!!!

С комплектом SMS-игр "Футбол" ты можешь принять участие в футбольном матче с любым соперником, в любое время, в любом месте и выиграть призы!



Информационные спонсоры:



Где купить:

Отправь SMS на номер:
500 (для МТС)
500 (для БИЛЛИН)
с текстом "РЗ" и ты
узнаешь о призы.

МТС
БИЛЛИН
БИЛЛИН



Арсен Меликян, г. Пермь.

жите мне, кому нужны обзоры обзоров?
Жутко глупо.
Ну все. Я сказал наболевшее и удаляюсь со сцены.

Odin AKA D.Dark, г. Москва.

Здравствуйте!

Мы не просто худеем, мы дохуделись (^_~). Действительно, аудитория журнала драматически сократилась. Во многом из-за превращения распространения демо-диска вместе с тиражом (не поверишь, но ОРМ с диском был самым дорогим журналом в Москве - и при этом отлично раскупался), во многом из-за частичного перехода на новую платформу, которая еще только завоевывает рынок. Однако мы не можем позволить, чтобы ОРМ превратился в книжку прохождений, вроде "5000 игр для PlayStation: все коды и секреты". Следовать же

путем другого известного приставочного журнала вообще бесперспективно: это работа чуть ли не себе в убыток. Поэтому мы и объединяем наши усилия со "Страной Игр" - объемным оперативным изданием, выходящим раз в две недели и рассказывающим обо всех без исключения приставках, новых и старых, уже имеющим большую рубрику "Ретро" и сильный раздел новостей, уголок эмуляции и превью секцию кодов. С сентябрьского номера мы начнем активно влиять на жизнь "СИ", участвуя в подготовке каждого номера и компакт-диска к нему. Каждый из читателей и читательниц ОРМ сможет, полистав обновленную "Страну Игр", решить, насколько соответствует его или ее геймерским пристрастиям и интересам этот журнал. От лица всей редакции сходящего со сцены ОРМ хочу попросить наших уважаемых читателей дать нам шанс - и не пропустить сентябрьскую "СИ". А мы уж постараемся вам угодить!

Привет! Хочу переписываться с теми, кто обожает RPG. Особенно с теми, кто играет в FFVI-IX, Chrono Cross, Tony Hawk 3, Harry Potter. Отвечу всем на 100%. Мой адрес: 127-560, г. Москва, ул. Плещеева, д 22а, кв 177. Гринин Саша.

Меня тошнит от Final Fantasy, и я хотел бы подружиться с тем, кто ее ненавидит. Мой адрес: 105077, г. Москва, 15-я Парковая, 18-2-78.

Отвечу всем, кто любит RPG (Persona II, FFVIII, FFIX), action/adventure (Tomb Raider IV, V, Soul Reaver) и action. Любителей X-treme просьба не писать. 199406, г. Санкт-Петербург, ул. Наличная, д. 37, кор. 2, кв. 20. Громову Михаилу.

Привет Tife, Рыбачку Игорю, Наде, Лапшову Максу, Rose, Соловьеву Никите, Ане и все тем геймерам, кто меня знает, и ко-го я забыл упомянуть! 142410, Московская область, г. Ногинск, ул. Аэроклубная, д. 5, кв. 90. Den'у.

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер ПИ № 77-11807 от 14.02.2002

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (финансовый директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (технический директор) serge@gameland.ru
Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ:

Валерий Корнеев (главный редактор) valkorn@gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Алик Вайнер (арт-директор) alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Алик Вайнер

ДЛЯ ПИСЕМ:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652,
«Official PlayStation»

WEB-SITE:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:

Владимир Смирнов (ком. директор) vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 30 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

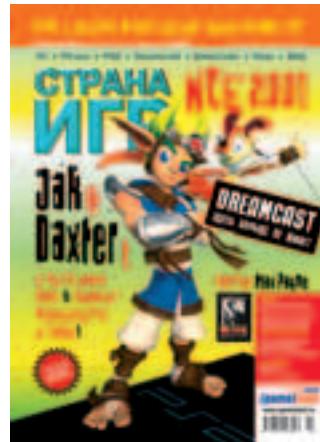
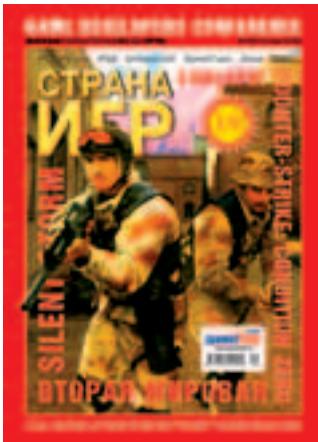


Ч ГОДА ВМЕСТЕ

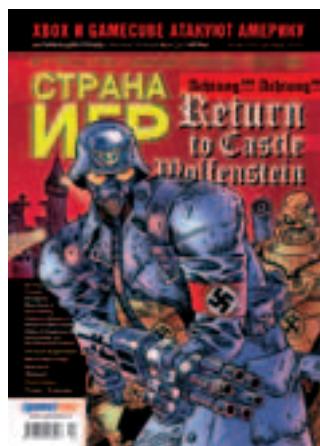
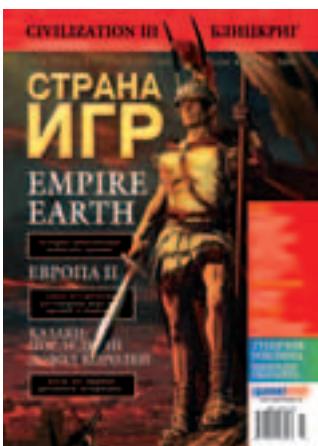
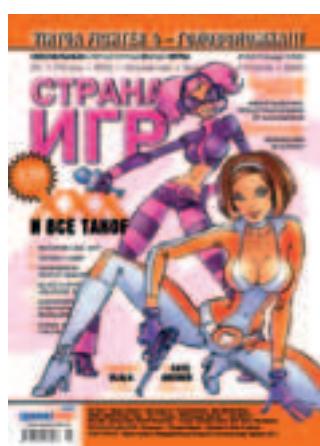
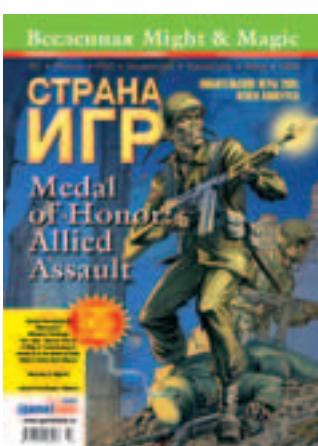
ФЕВРАЛЬ 1998 - АВГУСТ 2002

Как и обещали, мы не прощаемся, а только переходим на страницы родственного издания — «Страны Игр». К сожалению, по определенным причинам запуск «ОРМ2» пришлось отложить на неопределенный период, но мы вовсе не намериваемся бросить своих читателей на произвол судьбы. Ж без своевременной, объективной и точной информации о мире видеоигр. Тем не менее, не для кого не секрет, что в последнее время в «Стране Игр» дала серьезный крен в сторону пользователей персональных компьютеров, а уж «приставочные» обложки «СИ» вообще давно никто не видел. Ситуация имеет все шансы исправиться уже в самое ближайшее время. Судите сами: во-первых, мы всей редакцией вливаемся в коллектив «Страны Игр», во-вторых, количество статей по видеоиграм значительно возрастет, причем коснется это практически всех разделов: превью, обзоров, а главное - полноценных прохождений. Конечно, основная масса статей будет посвящена PS2, как наиболее популярной в нашей стране приставке нового поколения. Осветим мы и все оставшиеся проекты для PS one. Другими словами, вы практически ничего не потеряете. Кроме того, у «Страны Игр» есть одно неоспоримое преимущество перед всеми другими изданиями. Она выходит два раза в месяц, а это значит, что вы еще не успеете прочитать один номер, как на прилавках уже появится следующий. До скорой встречи!

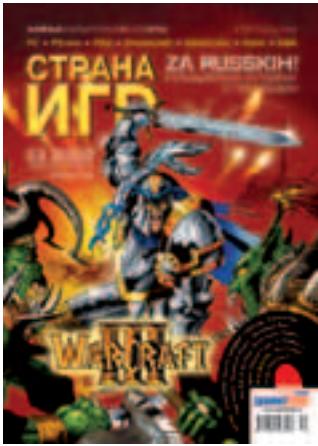




ДО ВСТРЕЧИ НА СТРАНИЦАХ «СТРАНЫ ИГР»! ДОБЛЕСТНАЯ КОМАНДА ЖУРНАЛА PLAYSTATION ПЕРЕХОДИТ ТРУДИТЬСЯ В «СИ»



ВНИМАНИЕ!
В одном из следующих номеров «Страны ИГР» мы проведем розыгрыш трех подарочных изданий знаменитой FINAL FANTASY X. Помимо самой игры, наборы включают в себя диск с графикой, DVD «BEYOND THE FINAL FANTASY» и пластиковую фигурку одного из персонажей игры. Не пропустите!



САЕЛАЙ
DEW



ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ
PEPSI-COLA